



JACOVITTI FANTASTORIE

JACOVITTI FANTASTORIE

FANTASCIENZA, FANTASY E ALTRE FANTASIE SPAZIO-TEMPORALI

Nella sua attività di vulcanico creatore di storie appartenenti a tutti i "generi" narrativi, **Benito Jacovitti** ha dato vita anche a racconti ascrivibili in via diretta e indiretta alla fantascienza. La sua attenzione di umorista ha sempre tenuto d'occhio i **risvolti grotteschi** insiti nelle scoperte della scienza e nelle sue possibilità di affrontare il futuro, ricavandone trame **ricche di fantasia** ma non prive di irridenti critiche alla fiducia umana nella tecnologia. Questa antologia abbraccia **oltre un ventennio di racconti fantasy** di Jacovitti, creati soprattutto per i settimanali "Il Vittorioso" e "Il Giorno dei Ragazzi", le due testate alle quali egli collaborò più a lungo. E sono storie che spaziano da un **remoto passato** ("Pippo e il faraone") al **lontano futuro** ("Pippo nel Duemila", "Gionni Galassia") con un occhio beffardo, sempre **attento ai paradossi del presente**.



a cura di Gianni Bruno

STAMPA ALTERNATIVA/NUOVI EQUILIBRI

JACOVITTI FANTASTORIE

FANTASCIENZA, FANTASY E ALTRE FANTASIE SPAZIO-TEMPORALI



a cura di Gianni Brunoro

STAMPA ALTERNATIVA/NUOVI EQUILIBRI





JACOVITTI **FANTASTORIE**

FANTASCIENZA, FANTASY E ALTRE FANTASIE SPAZIO-TEMPORALI

Il curatore del volume ringrazia **Alberto Roveroni** per la sistematica disponibilità nel fornire informazioni.

Insieme alla casa editrice rivolge poi un vivo ringraziamento ad **Adriano Rosellini** della omonima "Fondazione per la Letteratura Popolare" di Senigallia, senza i cui prestiti di materiale sarebbe stato molto più difficile allestire il volume. Un vivo ringraziamento per la collaborazione prestata va anche a **Gianni Bono** della Epierre di Milano.

© Jacovitti
www.jacovitti.it

© settembre 2005
Stampa Alternativa/Nuovi Equilibri
casella postale 97
01100 Viterbo
fax 0761352751
e-mail redazione@stampalternativa.it
ordini@stampalternativa.it
www.stampalternativa.it

progetto grafico
Alberto Lameri

fotolito
Immagina Viterbo

foto ritocco
Sandro Canaletti

stampa
Graffiti Roma

JACOVITTI **FANTASTORIE**

FANTASCIENZA, FANTASY E ALTRE FANTASIE SPAZIO-TEMPORALI

a cura di Gianni Brunoro

STAMPA ALTERNATIVA/NUOVI EQUILIBRI

CHE NE DIRESTE DI MANDARVI ALL'ALTRO MONDO?

Gianni Brunoro



In tempi, come quelli attuali, di trionfi cinematografici quali la serie pluridecennale delle *Guerre stellari*; e quando lo stesso cinema ha visto successi come *Incontri ravvicinati del terzo tipo*, tanto spettacolare da essere diventato un'espressione corrente del tutto consolidata, per alludere a un certo genere di argomenti; e con personaggi quali *E.T.* o *Il signore degli anelli* che assurgono al livello di esponenti di una moderna mitologia, occorre riconoscere che la **fantascienza** è diventata un ramo dell'intrattenimento pacificamente accettato da tutti ma anche una componente della cultura. Però non è sempre stato così, anzi fino a pochi decenni or sono essa era considerata niente più che uno dei tanti modi di far trascorrere piacevolmente il tempo in uno spettacolo (un film, per esempio) o in una lettura. E se i romanzi (e i fumetti) di fantascienza erano pur molto diffusi, tuttavia erano ritenuti uno dei tanti "generi": quello, nella fattispecie, incentrato sulle prospettive derivanti dagli sviluppi tecnologici.

Nella sua vulcanica attività di creatore di storie, Benito Jacovitti ha sempre rivolto la sua attenzione di umorista ai risvolti grotteschi insiti nelle scoperte della scienza e nelle sue possibilità di affrontare il futuro, ricavandone trame ricche di fantasia ma non prive di irridenti critiche alla fiducia umana nella tecnologia. Ma non è soltanto sotto questa visuale che egli si avvicina alle tematiche in senso lato fantascientifiche. In effetti ci sono anche altre ottiche del fantastico, delle quali egli si serve per imbastire un racconto.

Uno degli aspetti della originalità di Jac consiste proprio nel suo rapporto con i generi. Nei quali egli si intrufola, dando prova di conoscerne alla perfezione le caratteristiche e i meccanismi narrativi, e quindi ne adotta con scaltrezza i requisiti, portando il tutto – per sua propensione naturale – al paradosso, e in genere facendo esplodere come un palloncino ogni singola situazione in una gag. E tuttavia scorrazza

all'interno di ciascun genere adottandovi delle trame di robusta consistenza, che sono ogni volta in perfetta coerenza con "quel" genere specifico.

Questa antologia abbraccia vari decenni di racconti di Jacovitti che abbiamo chiamato genericamente **fantastorie**, creati per i settimanali "Il Vittorioso" e "Il Giorno dei Ragazzi", le due testate alle quali egli collaborò più a lungo, oltre a uno uscito sul quotidiano "Il Giorno del Lunedì" e un altro, brevissimo, sul mensile "L'Eternauta". E si tratta di storie che spaziano da un remoto passato (*Pippo e il faraone*) al lontano futuro (*Pippo nel Duemila*, *Gionni Galassia*) con un occhio beffardo sempre attento a leggere passato e futuro come metafore sui paradossi del presente. In sostanza, dunque, va detto che Jacovitti, abbracciando come creatore tutti i generi narrativi ha dato vita anche a racconti ascrivibili in via diretta e indiretta alla fantascienza.

A proposito dei racconti più immediatamente etichettabili quale fantascienza, va osservato subito che Jac propone quella fantascienza che andava al suo tempo, e quindi non ci dobbiamo aspettare temi cyberpunk o problematiche e argomenti simili, bensì storie di argomento più tradizionale, come i voli spaziali e gli spostamenti su razzi, i satelliti artificiali, le guerre stellari e le battaglie galattiche, con la presenza delle attività affidabili o affidate ai robot, tutto magari attraverso l'uso di armi mirabolanti e via discorrendo.

Nel contesto generale di questo tipo di storie create da Jacovitti, vale forse la pena di fare un inciso di natura – per così dire – terminologica, giusto per specificare come il termine generico **fantascienza** sia andato assumendo nel tempo dei significati via via più ampi, fino a comprendere aspetti che, più che con la scienza, possono aver a che vedere con l'insolito. Appunto come in certi di questi racconti di Jac. Il termine stesso **fantascienza**, innanzitutto: che è il corrispondente italiano di *science fiction*, risalente a Hugo



Gernsback, considerato il padre della fantascienza moderna in quanto creatore di "Amazing Stories", aprile 1926, il primo periodico al mondo dedicato a queste tematiche. Dei cui contenuti classici esiste una considerevole serie di definizioni. Una delle quali – di Sam Moskowitz, universalmente riconosciuto un tempo come la massima autorità sulla storia del 'genere' – recita: "La fantascienza è un ramo della letteratura fantastica identificabile per il fatto che facilita la 'volontaria sospensione della incredulità' da parte del lettore, utilizzando un'atmosfera di plausibilità scientifica per le sue speculazioni immaginarie nel campo delle scienze naturali, nello spazio, nel tempo, nel campo delle scienze sociali e della filosofia".

La definizione allude dunque giustamente a una più ampia "letteratura fantastica", perché se noi andassimo all'indietro nel tempo non c'è dubbio che, in senso tecnico narrativo, rientrerebbero nella fantascienza opere famose appartenenti ai più svariati rami dello scibile umano: dalla *Odissea* di Omero, che fonde mito e realtà, ai tanti testi costituenti le cosiddette utopie (il cui significato letterale – "paese che non c'è" – corrisponde al nome dato da Tommaso Moro, 1516, al paese da lui immaginato nella sua opera così intitolata: nella quale egli delinea il disegno di una società perfetta proiettata in una dimensione spazio-temporale indefinita, in cui gli uomini dovrebbero realizzare una convivenza del tutto felice), come il *Timeo* o *Crizia* di Platone, ma che arriva anche alla satira in qualche modo fantascientifica di Jonathan Swift con il suo romanzo *I viaggi di Gulliver*, fino alle utopie negative delineate per esempio nel 1932 da Aldous Huxley in *Il mondo nuovo* o nel 1949 da George Orwell con *1984*. E vorrei dire che di tutto ciò si avvertono tracce, labili e meno labili, nei racconti di Jacovitti appartenenti a questo filone, come vedremo più avanti.

COSE DELL'"ALTRO MONDO"

Però, al di là di queste citazioni di opere classiche antiche o recenti, va sottolineato che il genere letterario "fantascienza" è del tutto moderno, essendo andato sviluppandosi soprattutto negli Stati Uniti durante gli anni Trenta su riviste che oltre alla citata "Amazing Stories" si chiamarono – solo per citarne qui alcune alla rinfusa – "Argosy", "Weird Tales", "Science wonder Stories" e tante altre. Accumunate nei loro racconti – questo è il punto – da una forte attenzione al meraviglioso, inteso in vari sensi, ma soprattutto nelle meraviglie prospettate allora dagli straordinari progressi della tecnica e della

scienza e in particolare da quanto essi prospettassero sulle possibilità di raggiungere un remoto "altro mondo": l'esplorazione dei pianeti, l'ipotesi di incontrare razze aliene, i problemi conseguenti a siffatte ipotesi, eccetera. E allora è evidente che i precursori e padri della fantascienza moderna sono scrittori quali Jules Verne (autore, fra i molti altri, di romanzi quali *Ventimila leghe sotto i mari* o *Viaggio al centro della Terra*) o Herbert George Wells che fece spaziare la sua fantasia da *La guerra dei mondi* a *La macchina del tempo*.

Però va anche e soprattutto chiarito che, dopo i lunghi periodi di euforia per conquiste e prospettive legate alla modernità, le opere di questa letteratura per così dire non realistica, finirono per includere temi anche molto diversi e magari ibridari fra loro. Ed ecco dunque andare via via sviluppandosi le componenti relative a temi quali la ricerca delle applicazioni alla possibilità di manipolare l'uomo, dal remoto *Frankenstein* (1818) di Mary Shelley fino alla invenzione della umanità artificiale, a cominciare dal *R.U.R. (Rossum's Universal Robots)*, 1920) di Karel Capek, via via fino alle invenzioni di pochissimi decenni o sono con la cibernetica, il cyberpunk e così via: che esplorano prospettive future, soprattutto però in relazione agli incubi originati dal presente. Per altro verso, vengono invece approfondite le tematiche legate a componenti etiche o mentali o psicologiche: opere cioè incentrate sulla telepatia, o sui fantasmi della mente – temi demonologici, orrifici, e simili – o ancora sulle facoltà extrasensoriali di vario genere. Fino ad arrivare anche a territori di assoluta fantasiosità come l'invenzione di regni favolosi dove domina l'eroismo (per esempio la saga di Conan, tipici romanzi appartenenti al filone *Sword and Sorcery*) o dove è preponderante la magia, basti pensare a *Il signore degli anelli* (1954) di Tolkien.

Naturalmente tutto ciò costituisce niente più che un fuggevolissimo cenno a quel che è oggi lo sterminato dominio della fantascienza. Il cui termine italiano – è giusto ricordare – è una felice invenzione linguistica di Giorgio Monicelli, geniale poligrafo che nel 1952 sostanzialmente mise in piedi *Urania* per Mondadori. Egli traspone appunto nel neologismo di sua invenzione *fantascienza* l'espressione in lingua inglese *science fiction*, il cui senso, sostanzialmente, è quello di "racconto di natura scientifica".

La nostra lunga digressione era indispensabile anche per sottolineare come questa popolarizzazione delle tematiche fantascientifiche abbia poi influito – parliamo sempre degli Stati Uniti, ma poi il fenomeno passa per osmosi a tutto il



mondo occidentale – su un settore intrattenitivo ancora più popolare, vale a dire i fumetti. Nel quale medium – e in specie nella sua componente avventurosa, grazie al poderoso influsso esercitato dalla fantascienza – si svilupparono lungo gli anni Trenta quei personaggi che esercitarono una potente suggestione sulla fantasia dei lettori, da *Flash Gordon* a *Brick Bradford* a *Buck Rogers* – per citare solo i più noti, e magari *Saturno contro la Terra* per l'Italia – e che verosimilmente sono per Jacovitti i precursori-ispiratori più immediati, per quanto riguarda la 'sua' fantascienza. Senza trascurare la considerazione che lui, dato non trascurabile, ne scrive **prima** della diffusione popolare in Italia: la quale inizia bensì nel 1952 con *Urania*, ma esplode poi, portando a un boom di interesse, gradualmente verso gli anni Sessanta. Il che giustifica o quanto meno fa meglio comprendere come mai la fantascienza creata da Jacovitti per "Il Giorno dei Ragazzi" sia tale in senso più stretto (per via, in quel periodo, della attenzione verso di essa da parte del pubblico) mentre le storie uscite su "Il Vittorioso", che sono antecedenti a questa attenzione, aderiscono di più a temi di fantasia generica, piuttosto che legati alle prospettive e agli sviluppi della tecnica e della scienza.

Nell'insieme, sono racconti che, in quanto disseminati lungo un arco di tempo non effimero, evidenziano come Jacovitti continuasse a frequentare le varie sfumature ascrivibili a questo 'genere' con lo stesso interesse con cui sfruttava anche i vari altri. E sono al tempo stesso racconti di differente lunghezza e di diverso 'peso' sul piano dei contenuti, che sono talora ovvi e scontati, ma talaltra assai meno e pertanto degni di considerazioni di vario tipo. Proprio per questo, è opportuno e utile differenziare le considerazioni storia per storia, perché ciascuna ne esige di diversa natura. E per di più, seguendo un itinerario che rispetti non tanto un ordine cronologico delle storie ma piuttosto un logico, di contiguità e di analogie; o di accorpamenti tematici attinenti al filo delle trame.

I RACCONTI DI FANTASCIENZA PER IL "GIORNO"

Questo gruppo di tre storie, risalenti all'intervallo di tempo dal 1959 al 1965, rispecchiano un periodo in cui la fantascienza godeva in Italia di una certa popolarità e di non poca simpatia. A esse Jacovitti si è dedicato rispettando certi parametri canonici della fantascienza stessa. Inoltre, su tematiche del genere è tornato anche inserendole in altre sue serie, di impostazione non fantascientifica. È il caso, per esempio, della

serie 'gialla' *hard boiled* Tom Ficcanaso, il cui episodio *Tom e Gianni* è integralmente fantascientifico, mentre un altro, *Tom safari*, inizia a sua volta, e in misura non effimera si sviluppa, in una prospettiva ancora del genere. Vediamo dunque qualche specifico dettaglio di questi racconti.

GIONNI GALASSIA, sintesi. Nella sua cittadina, Gionni Galassia, ragazzo affascinato dallo spazio, scopre dentro una vecchia miniera abbandonata delle persone che, sotto la guida del vecchio prof. Burbè, allestiscono in assoluta segretezza una spedizione su Marte a scopo scientifico. Gionni viene 'arruolato' ma, qualche tempo dopo, una sua mossa sbandata fa partire l'astronave con 10 giorni di anticipo. In un incidente durante la navigazione, sopraggiunge a salvarlo un'astronave marziana. Su Marte, regnano da migliaia di anni pace e felicità, ciò che non è possibile sulla Terra per l'egoismo e l'aggressività degli uomini. Quindi,

dopo che i 'nostri' hanno visitato quel felice pianeta, subiscono un trattamento di dimenticanza totale della esperienza vissuta e vengono rispediti sulla Terra. Solo Gionni è autorizzato a mantenere il ricordo dell'avventura, ma naturalmente nessuno crede ai suoi racconti.

Sul racconto è opportuno fare una **serie di osservazioni**, anche perché varie di esse hanno una valenza trasversale

rispetto a tutti gli altri racconti del volume (e alcune addirittura per tutta la produzione di Jacovitti). Una breve osservazione generale la merita il **tratto** di Jac: che è, come quasi sempre del resto, molto netto, mai pasticciato o sporco; e oltre tutto lineare e sicuro, privo di quelle approssimazioni che a volte caratterizzano il disegno umoristico. È un insieme di requisiti che risaltano particolarmente in certe situazioni panoramiche (per esempio, la primissima vignetta del racconto) o anche in certe immagini che non sfuggirebbero nemmeno in un normale fumetto d'avventura: come l'immagine del satellite artificiale di tavola 9 o varie altre alle tavole 12, 13, 28...

La stessa tavola 1 si conclude con la comparsa di un misterioso signore barbuto dagli occhiali neri. Soltanto grazie a un semplice aspetto, Jac sa *abilmente* creare un senso di **suspense**. La quale scatta quasi puntualmente a ogni fine puntata, specie in quelle iniziali. Si tratta di un requisito tecnico che ha una sua importanza ma che non tutti gli autori sanno ottenere: qui magari non la si nota, perché basta voltare pagina e la curiosità è soddisfatta; ma nei giornali del tempo, fra una puntata e l'altra bisognava attendere una settimana, ed era importante lanciare questa piccola esca al lettore, come richiamo per la settimana successiva.



Una noterella interessante la merita anche la quinta vignetta della tavola 2: in cui Gionni ha un **incubo**. E la creatura che gli appare è pressoché identica a quella che Jac aveva fatto comparire in sogno a Pippo, come si può già constatare, perché il corrispondente episodio, *Pippo nella Luna*, è presente nella antologia.

Ancora: alla tavola 4 compare il professor Babè, che è un archetipo di vecchio scienziato (e in qualche misura anche un *savant fou*, uno **scienziato pazzo**, di quelli che popolano molte storie di fantascienza a fumetti: tanto per ricordarne solo un paio, il prof. Einmug del racconto *Topolino e l'uomo nuvola* di Walt Disney e *Virus il mago della foresta morta*, dell'omonimo racconto di Federico Pedrocchi, disegnato da Walter Molino). E che ricorda il prof. Leonardo da Vinci (v. il racconto *Pippo e la bomba comica*), similmente al quale egli ha la barba prensile, quasi un terzo braccio.

Una nota meritano le tavole 10 e 18 da una parte e le 19 e 20 dall'altra. Nelle prime, compare un discorso tutto sommato 'serio' e realistico riguardante il ruolo della forza di gravità, la sua assenza nella navicella e le sue conseguenze, cioè il rapporto gravitazionale fra le parti di un razzo. Nelle seconde, compare dapprima una lingua incomprensibile, che nella creatività linguistica di Jacovitti è quella che lui fa parlare ai marziani; ma alla tavola successiva entra in ballo un apparecchio che funziona come traduttore universale, per cui i marziani e i terrestri si possono intendere. Il punto da sottolineare è che, anche se Jacovitti nella sua fantasiologia grottesca e umoristica potrebbe infischiarne, tuttavia egli molto 'seriamente' dà, per un verso, delle corrette pilloline scientifiche (sulla gravità) per l'altro razionalizza la possibilità di comunicare, introducendo il traduttore. Quest'ultimo, poi, è uno scrupolo sistematico nelle sue storie fantascientifiche, che egli si era già posto in *Pippo nel Duemila* (v. alle tavole finali del racconto, in questa antologia) e al quale ricorrerà anche in *Baby Rocket*, v.

MICROCICCIO SPACCAVENTO, sintesi. Per un errore, Microciccio Spaccavento – un ometto della Terra fantascientifica di mille anni a venire, sotto il dispotico dominio di Torvass il Gran Bazù – viene imprigionato e deportato sull'asteroide-galera Katonza. Da qui, fugge insieme al terrestre Giuseppe e al marziano Ffrungh. Nello spazio, vengono catturati da un'astronave proveniente dal pianeta Gorgo, dove c'è una banda di resistenti al Gran Bazù, che li portano da Zomar, uno scienziato – la cui graziosa figlia Krispa si invaghisce di Microciccio – che sta organizzando la

resistenza galattica contro il dittatore. Microciccio viene mandato nella colonia penale di Katonza a sobillare i milioni di schiavi, e lì giungono anche Giuseppe e Ffrungh. Tutti insieme si organizzano, ma Microciccio e Krispa, catturati, vengono mandati di fronte a Torvass il Gran Bazù che li terrà come ostaggi. Durante la faccia a faccia televisivo fra il gran ribelle Zomar e il Gran Bazù, Krispa e Microciccio riescono a fuggire. Avviene uno scontro finale tra Torvass e Microciccio, il quale disintegra il 'cattivo' e viene poi eletto al suo posto, sposando Krispa.

Come successione cronologica, questa è una delle storie tardive di Jacovitti e sul piano grafico – sia sul **tratto** di Jac sia sul suo disegno in generale – si nota un appesantimento. È del resto la deriva stilistica che ha caratterizzato Jacovitti nel corso degli anni. In compenso, la ricchezza dei particolari si è fatta ancora maggiore che in passato. Per cui questo stile così barocco, da qualcuno ritenuto addirittura asfissiante, si può accettare oppure no, ma certo non gli si può negare una quantità tale di 'contenuti' da permettere al lettore di tornare più volte sui suoi disegni, scoprendo particolari sempre nuovi.

Un altro aspetto interessante è la molteplicità delle lingue inventate che l'autore fa parlare ai vari abitanti dei diversi pianeti cui vanno incontro i protagonisti. Per quanto se ne può giudicare, sembrano semplici accozzaglie di lettere. Però, se è così, ciascuna di esse configura un'acozzaglia non casuale, in quanto ciascuna di queste 'lingue' ha una sua coerenza interna di somiglianze fra vocaboli.

Del resto, gli aspetti linguistici dei fumetti di Jacovitti – che sotto differenti parametri coinvolgono molte delle sue storie – sono talmente consistenti che dovrebbero costituire un argomento di studio a se stante. Basti ricordare solo un microscopico episodio, ossia come in questa storia l'autore abbia impostato a un certo punto (tavola 6) un complesso gioco di parole. In quegli anni era diventato un tormentone lo slogan di un famoso brandy "che crea un'atmosfera". Ebbene, a un certo momento i nostri Microciccio & C. vengono a essere proiettati nello spazio. Dove sarebbero destinati a morire per soffocamento perché, com'è noto, lì non c'è atmosfera. Ma essi si salvano perché uno di loro porta al collo una fialetta del mitico brandy, il quale appunto crea l'atmosfera...

Ancora meritevole di nota è un altro particolare: dalla tavola 17 in avanti compare il dispotico Malok, governatore di Katonza. Il quale è il ritratto caricaturale di Hitler: ciò che in metafora configura una stigmatizzazione della dittatura. Qualcosa di analogo



Jacovitti aveva già fatto anche in *Pippo e il faraone* (v. in questa stessa antologia), dove al "dittatore" Nerone conferisce i tratti di Benito Mussolini.

BABY ROCKET, sintesi. Baby Tarallo è un gangsterucolo newyorkese che, pur di mettere insieme quattro soldi, accetta una difficile missione da killer. Troppo tardi però capisce trattarsi di una faccenda pericolosissima: ormai lo stanno trasportando in aereo. In seguito a una colluttazione egli è espulso dall'aereo, ma finisce in una capsula spaziale segretissima della Nasa, che lo porta sulla Luna. Malconco ma salvo, da allora in poi perseguirà l'unico scopo di tornare sulla Terra. Però capita volta a volta su diversi pianeti, a contatto con le più strane creature e sempre in pericolo perché tutti lo vogliono catturare, imprigionare, tormentare. Di peripezia in peripezia, il caso lo porta sulla Terra del futuro, nel 3527. Dove, grazie alle sue caratteristiche di uomo vecchio di 15 secoli, può essere messo in una macchina del tempo e andare a uccidere il tiranno del periodo, arretrando poi al proprio tempo. Si ritrova a Los Angeles. Convinto di potere finalmente far soldi, racconta le sue mirabolanti avventure fantascientifiche al direttore di un giornale. Ma è preso per matto e internato in manicomio.



Si tratta della odissea di un povero cristo che, sbattuto per un caso nello spazio, tenta in tutti i modi e per varie vie – novello Ulisse! – di tornare sulla Terra. Data questa struttura, il racconto presenta un plot più frammentario del consueto, quasi privo di una vera e propria trama articolata. È più che altro una sequenza di spunti, un po' minimalista, quasi soltanto un tenue filo di collegamento per tenere insieme fra loro varie gag.

In compenso, a fronte della scarsa originalità del plot, sta una esplosiva, sistematica, scoppiettante inventività pirotecnica sul piano linguistico, sia per il coloritissimo linguaggio di Baby Tarallo, sia per le lingue inventate dei tanti personaggi fantascientifici sulla scena. Con i quali peraltro egli può comunicare grazie al traduttore universale (v. tavola 23).

Questi testi di Jac, come d'altronde anche vari altri, sono abbastanza verbosi. In compenso però la consistenza della loro verbosità è anche la metafora della consistenza delle trame: sempre solide, complesse, mai banali, prive di vuoti, come lo sono i suoi disegni. Inoltre, in questa stessa storia, le ricorrenti allusioni ironiche politiche e sociali fanno risultare tangibile il fatto che si tratti di una 'cosa' concepita, più che le altre, per gli adulti.

I RACCONTI FANTASTICI DEL PERIODO "IL VITTORIOSO" TRA FANTASCIENZA & FANTASY, VIA FREUD

Questo è un gruppo di quattro storie risalenti all'intervallo di tempo che va dal 1945 al 1950, quindi rispecchiano un periodo in cui la fantascienza 'scritta' non era ancora sorta in Italia. Per cui Jac fu anche un precursore, specie non dimenticando che si possono ricondurre ad aspetti fantascientifici certe cose sue 'altre'. L'inevitabile riferimento al settore fantascienza rimane, per allora, quello dei fumetti, sia quelli tradotti (i vari *Flash Gordon*, eccetera) sia quelli autoctoni, come *Saturno contro la Terra*. Si tratta di storie in cui, piuttosto che l'argomento strettamente fantascientifico, predomina quello fantastico. Ed è anche il caso di sottolineare come la loro non sia, per così dire, una stesura autonoma: nel senso che queste storie fantasiose sono inserite in un'altra serie – peraltro fondamentale per Jacovitti – quella di Pippo, Pertica e Palla, noti come I Tre P. Nel corso della quale l'autore si serve – come altre volte – dei suoi personaggi, ibridandoli in *crossover* (assumendoli, chissà, forse come pretesto per raccontare volta a volta una storia quale interessava a lui).

In questi racconti per "Il Vittorioso" c'è un approccio graduale e progressivo, dai temi in qualche modo fantastici di *Pippo nella Luna* via via fino ai veri argomenti strettamente fantascientifici di *Pippo nel Duemila*.

PIPPO NELLA LUNA, sintesi. Cadendo dal letto, Pippo prende una botta in testa e comincia a vivere una strana vicenda che, rifacendosi a una sua esperienza reale del giorno prima, lo porta insieme agli amici sulla Luna. Dove essi incontrano una specie di fantasma che afferma di essere un sogno e assicura che tutti gli altri fantasmi, lì attorno come lui, sono i sogni in attesa di essere sognati e lui stesso è il sogno di Jacovitti...

Approfondendo di questa consapevolezza, Pippo si mette a fare beffardamente ciò che da sveglio non si permetterebbe: vandalismi e delinquenze, "tanto, è un sogno!". E fra l'altro sogna perfino di svegliarsi e di tornare a dormire, dopo aver messo a ferro e a fuoco il paese. Solo che al suo risveglio effettivo scopre che questa parte del 'sogno' era stata invece reale – un tratto di sonnambulismo – e che tutti quei disastri al paese lui li aveva combinati davvero. E ne prova uno shock tale da cader subito febbricitante.

Va notato che l'espedito narrativo è canonico in quanto Jac 'giustifica' vicende del tutto inverosimili con il più classico dei trucchi: la scoperta finale che si trat-

tava di un sogno (o, ciò che qui è lo stesso, un delirio durante uno svenimento conseguente a una botta in testa). Ma qui, ciò che conta non è l'espedito bensì il modo grafico di raccontare il sogno, come si vedrà più avanti. Perché, sul piano grafico, si tratta di una realizzazione 'colta' che merita un commento.

Occorre però una nota preliminare. Sottolineando che questo primo approccio di Jac alla 'fantascienza' (in senso lato) avviene con la Luna, ed è un particolare curioso. In quanto ci sono studiosi che, come prima in assoluto fra le opere di fantascienza, considerano la *Storia vera*, romanzo di Luciano di Samosata (180-120 a.C.) nel quale una tempesta proietta una nave terrestre sulla Luna, dove fra l'altro gli involontari 'astro-nauti' assistono a una guerra fra Lunari e Solari. È dunque una curiosa coincidenza che il primo tra i fumetti di Jacovitti riconducibili al filone della fantascienza conduca il protagonista nella Luna.

Una soluzione del genere era fin troppo facile, perché in fondo, storicamente, la Luna è sempre stata il riferimento principe per le opere fantastiche, per le fughe fantasiose dal pianeta Terra e via discorrendo. Per esempio, nel sedicesimo secolo messer Ludovico Ariosto, nel suo *Orlando furioso*, rutilante di avventure fantastiche, manda Astolfo sulla Luna; ed è del diciassettesimo secolo il *Viaggio sulla Luna*, romanzo di Cyrano de Bergerac, quello vero, non quello della commedia di Edmond Rostand (che peraltro a lui si era ispirato); e nel Settecento va sulla Luna anche *Il Barone di Münchhausen* di Rudolph Erich Raspe; e via discorrendo. In sostanza, la Luna è un riferimento di una qualche sofisticcheria. E non è l'unico aspetto colto di quest'opera "per ragazzi".

In effetti, *Pippo nella Luna* è una storiella meno banale di quanto possa sembrare, perché di riferimenti colti è formicolante. Già risulta colta la sua impostazione narrativa, in quanto Jacovitti opera una razionalizzazione della fantasia, impostando un plot basato sulla interferenza fra realtà e sogno attraverso il sonnambulismo, ciò che rende verosimile un racconto in se stesso surreale. E questo rimanda a una considerazione di fondo, ossia che Jac era meno superficiale di quanto potrebbe pensare l'ipotizzato osservatore epidermico. Anche quando, cioè, le sue creazioni erano fantasiose, alla base c'è sempre una solida struttura narrativa, lontana dall'assunto beffardo e dal tono buffonesco che caratterizza nel suo insieme quella storia, che intende essere umoristica. Anzi, è il caso di ribadire che, del tutto in generale, nelle creazioni di Jacovitti la complessità delle trame le connota come

storie non per ragazzi ma per lettori maturi. Storie che si possono leggere su un doppio livello, ma più per adulti che per ragazzi.

Pippo nella Luna ne è un esempio. Anche perché sembra l'esempio didascalico per confermare quanto Jacovitti avrebbe affermato quarant'anni dopo (7 maggio 1997, in una breve intervista a Radio2, rilasciata a Bruno Gambarotta e Luciana Littizzetto nella trasmissione *Single, chi fa da sé fa per me*). Parlando del suo lavoro in generale, egli disse: "Io ho sempre lavorato allo stesso modo, non tanto per i bambini - che in realtà mi apprezzano perché vedono colori e pupazzetti - quanto per gli adulti; perché io faccio satira: sul western, la pirateria, la società (e via discorrendo) e quindi mi capiscono meglio gli adulti dei bambini". In *Pippo nella Luna* succede questo. Infatti i bambini apprezzano quei disegni divertenti che raccontano la semplice storiella della trama. Ma se si guarda al modo in cui la storiella è raccontata, certe cose cambiano radicalmente aspetto. Già alla seconda tavola, quando inizia il sogno di Pippo, nelle vignette compaiono vari elementi formali (colonne doriche con capitello, edifici



squadrati, essenziali) di chiara ascendenza alla **pittura metafisica**: in particolare, quei porticati le cui arcate semicirculari e le nette ombreggiature in bianco/nero richiamano immediatamente, nello specifico, il **De Chirico** delle varie *Piazza Italia* o magari quello che le sintetizza un po' tutte, *L'archeologo*, 1926-27. Sono elementi che si ritrovano anche in tavole successive, in particolare alla tavola 3, dove la raffigurazione della Luna si rifà con trasparente rimando alla famosa immagine di uno di quei primi capolavori della storia del cinema che sono certi film di **George Méliès**. Mentre alla quarta tavola, un'ampia vignetta dalle prospettive deformate nel panorama di una metropoli (vignetta analoga a un'altra che sta alla tavola 8) non manca di richiamare il **De Chirico** citato; e certe alterazioni prospettiche (colonne, sedie deformate) rievocano stili del **surrealismo**, specie certi 'modi' resi popolari da **Dali**. E poi, a proposito di surrealismo, si notino, qua e là nelle vignette, degli occhi isolati e inquietanti che provengono un po' dal cinema di Buñuel e un po' da film dell'**espressionismo tedesco**. Né i riferimenti finiscono qui, perché a un certo momento Pippo e gli amici si trovano di fronte a un mostro serpentiforme a più teste che è la chiara riproposta grottesca della mitica Idrà di Lerna uccisa da Ercole nel **mondo mitologico**, che appare nel contesto di un groviglio di mostriciattoli risalenti alla pittura di **Bosch**; e più avanti, i nostri si trovano a entrare in un

tunnel il cui tenebroso ingresso è un mascherone orrorifico, derivato da quelli dei **giardini di Bomarzo**... Tutto ciò è proposto in un amalgama che, pur diretto ai ragazzi e confezionato per loro, può essere letto e adeguatamente gustato solo da un adulto che sia in grado di apprezzare tutti quei riferimenti. È il caso di notare come già nel primo di questi episodi fantascientifici Jac esibisca tutta una serie di elementi idonei a dimostrare l'ampio arco delle sue attenzioni. Jac vi veicola una iconografia complessa e poligenica e colta dal retroterra per nulla banale, anzi tanto più apprezzabile in un autore che in quel momento aveva appena 21-22 anni. E che in alcune delle vignette riesce a dare l'immagine di un mondo parallelo dalle atmosfere rarefatte, assolutamente visionario.

PIPPO E LA BOMBA COMICA, sintesi. Seguendo le tracce di alcuni chicchi di riso, che è scomparso ovunque, i Tre P giungono a una misteriosa villa fatiscante nel bosco, da cui esce un robot. Nella villetta, insieme con l'assistente prof. Franz, c'è il bizzarro scienziato prof. Leopardo Da Cinci, che usa la mobilissima barba prensile come un braccio. I tre vengono assunti come collaboratori nelle sue ricerche "per il bene dell'umanità", ostacolate dal perfido Zagar. Che arriva subito a rapinarlo dei piani della bomba 'atomica'. Ma viene messo in fuga e intanto il professore, grazie all'energia dei fulmini di un temporale, inizia il suo esperimento: una macchina per la bomba non 'atomica' – come credeva Zagar – bensì 'comica', ottenuta disintegrando gli atomi di 'riso' e concepita per l'allegria dell'umanità. Dopo la riuscita della prima bomba comica sperimentale, i Tre P ne fanno scoppiare in giro delle altre. Nel mondo 'scoppia' la pace! Ma poi l'autore spiega di avere barato. In realtà, con il primo esperimento è esplosa la villa e tutto è andato a monte. Il mondo è rimasto tale e quale, con i suoi odi e i suoi guai.

Un aspetto 'neorealistico' sta all'inizio della tavola 3, da cui emerge uno spaccato sulla attualità, le condizioni di miseria in cui si trovava a quel tempo l'Italia, con cenni al cibo distribuito col contagocce e la presenza di speculatori che lo vendono a borsa nera. Il che significa la presenza, pur in un racconto a fumetti diretto ai ragazzi, di elementi apprezzabili solo da un adulto. Osservazione che si può fare anche per una vignetta dell'ultima tavola, in cui figurano – finalmente in pace fra loro – i grandi dominatori del mondo a quel tempo, ossia Stalin, Churchill e Truman: gente che, magari, un bambino-lettore non sapeva nemmeno chi fossero.



Per tutt'altre ragioni sono invece interessanti altre osservazioni che lasciano trapelare qualche ipotesi su certi spunti di ispirazione grafica di Jacovitti. Per esempio, il robot che compare alla fine della tavola 3 e poi in varie tavole successive: il quale ha evidenti tratti in comune con un altro famoso robot dei fumetti, quello del racconto (della serie americana *Brick Bradford*) tradotto in italiano con il titolo *Il mostro d'acciaio*, che corrisponde a un robot poi più volte imitato in altre storie, in particolare in un altro famoso racconto a fumetti italiano disegnato da Enrico Bagnoli e intitolato *Il terrore di Allagalla*. Inoltre, la macchina per la fabbricazione della bomba comica, v. alla tavola 6 e successive, ha più di qualche tratto in comune con la macchina del racconto di Walt Disney *Topolino e Orazio nel castello incantato*, si vedano le strisce dal 10 al 17 dicembre 1932.

Di per sé, si tratterebbe di un particolare dal rilievo quasi insignificante. Ma è invece il caso di sottolinearlo, per chiarire un fatto generale. Ossia che quando Jacovitti riprende un tema narrativo o uno spunto grafico, ossia 'copia', si ha un esito che strutturalmente consiste, dapprima, in una sua assimilazione dell'argomento, al quale egli dà poi la sua 'risposta' che consiste sempre o in una riproposta o un rimando di sapore beffardo, sul piano narrativo. Oppure a una rielaborazione con una profonda e personalissima ristrutturazione, per quanto riguarda il piano grafico.

Ancora: alla fine, il beffardo intervento dell'autore per la risoluzione finale. Che è interessante in quanto espedito metanarrativo, ossia un dialogo diretto fra l'autore da una parte, che dialoga o con i propri personaggi o con i propri lettori: una soluzione abbastanza frequente in tutta la produzione di Jacovitti.

PIPPO E IL FARAONE, sintesi. Dalla fiala appesa al collo di una mummia, trovata dai Tre P durante una gita in barca, si sviluppa un gas che, per una specie di incantesimo, manda loro, Cip e Zagar, nell'antico Egitto. Lì il cattivo Ramsette (insieme al suo schiavo Scikkadè) trama e combatte contro il faraone Radames, del quale Pippo diventa alleato. E se lo porta dietro verso la battaglia navale che si profila contro l'imperatore romano Nerone, diretto a invadere l'Egitto. Sulla nave Pippo trova Cip, Palla e Pertica incatenati come rematori e li fa liberare. Intanto Ramsette, aiutato da Zagar, istiga i sudditi alla rivolta. Nerone giunge a terra e mette a ferro e a fuoco la città, sicché gli egiziani capiscono che non c'è differenza fra una dittatura e un'al-

tra. Pippo suggerisce al faraone uno stratagemma per cui i romani perdono la battaglia e Nerone viene scacciato. Ma a quel punto il perfido Scikkadé uccide Radames e la sua morte annulla il precedente incantesimo. Tutto torna al momento iniziale. Della loro avventura, i protagonisti non ricordano nulla.

Questo racconto si inserisce in tutta coerenza nel filone fantascientifico appartenente alla ucronia, un concetto che viene definito come "resoconto immaginario di fatti storici, attuato modificando i dati reali e inserendo avvenimenti fantasiosi o fittizi" [DISC, *Dizionario Italiano Sabatini Coletti*, ed. Giunti]. E già questo parametro è in sé per grandi più che per bambini. Ma in realtà, in tutta la storia di *Pippo e il faraone* serpeggiano elementi del genere. Addirittura fin dalla primissima didascalia, è l'autore stesso che dichiara "...le fiabe vanno bene anche per i grandi..." e quindi si mostra consapevole di scrivere 'anche' per adulti. Così, per esempio, sono frequenti certe frecciate che solo un adulto del tempo poteva adeguatamente apprezzare. In effetti, il racconto usciva durante il 1948, il famoso anno della conquista totale dell'Italia da parte della Democrazia Cristiana, che seppes pesantemente far leva sulla diffusa paura della gente per il comunismo. Una paura che ironicamente era configurata nella frase tormentone "a da veni baffone!", cioè Stalin, il dittatore della Russia comunista. Ebbene, è facile cogliere l'ironia 'adulta' di una frase che ricorre un paio di volte (alle tavole 6 e 9), cioè "a da veni Nerone". Uno sfottò accentuato da asserzioni sulla dittatura alla tavola 11 ("Gli schiavi del faraone sperano in Nerone apportatore di libertà e di giustizia ma se sapessero la verità sperebbero in ben altro") il che in parole povere significa che si deve sperare nella democrazia (Cristiana!), non nella dittatura; concetto ribadito alla tavola 13 "Date retta a me, signori - afferma Cip - un dittatore vale l'altro e Nerone è un'incognita", allusione alla ipotesi che arrivasse il comunismo a cambiare le cose e in particolare a rimediare i guai lasciati dal fascismo. Sono ammiccamenti a lettori adulti, non certo adatti ai bambini cui Jacovitti si rivolgeva, benché fosse pienamente consapevole di uscire con le sue storie su un giornale per ragazzi e per di più di parte - quella cattolica - al quale forse gli adulti non gettavano neppure un'occhiata. Nei confronti dei quali, però, Jacovitti è talmente consapevole, da mettere le mani avanti, sicché alla tavola 12 dice espressamente in didascalia: "L'esercito invasore si prepara allo sbarco. Troppi fasci? Non sono un nostalgico! Questa è storia... antica!".



Né allora, né in seguito, ciò ha suscitato reazioni, semmai a sottolineare che di Jacovitti si è sempre fatta una lettura distratta. Tanto è vero che, solo dopo la mutazione di visuali critiche del fumetto del 1965, finalmente Oreste del Buono, nella piena consapevolezza dello spirito 'adulto' di Jacovitti, gli affidò una collaborazione in "Linus". E il Nostro si lasciò andare a certi suoi *outing* politici con le storie *Gianni Peppe* e *Gianni Lupara* (1973-1974) con una maturità tale che non badò nemmeno a sbilanciarsi esternando pareri politici. Ma, apriti cielo!, ne nacque un vespaio di conseguenze (e per chi non lo sapesse, in estrema sintesi: le polemiche indussero Jacovitti a lasciare la collaborazione, anche con scambio di frecciate pepate e un po' velenose con i lettori). Si giunse così alla "morte violenta" della collaborazione. Quanto poi al merito di questa faccenda, che in fondo esula dal presente contesto, è forse il caso di dire che l'atteggiamento politico di Jacovitti era fondamentalmente quello di un qualunque anarchico, orientato contro qualunque colore politico. Egli stesso si definiva beffardamente "un estremista di centro".

Chiuso l'inciso, resta il fatto che *Pippo e il faraone* è un racconto formicolante di allusioni politiche alla realtà di allora. Fra l'altro, con un Nerone che è il ritratto sputato di Mussolini, sia negli atteggiamenti sia nei modi espressivi.

Allora, una conclusione si impone, per lo meno per quanto riguarda questo racconto (e anche *Pippo nella Luna*). La fantascienza usata come pretesto? Non che Jac avesse bisogno di camuffarsi, per dire la sua; ma già che c'era, ecco che approfittava di queste occasioni fantasy o per farlo, oppure per scatenarsi beffardo (o dar la stura ai riferimenti) ancora più del solito. Anche perché ciò conduce a considerazioni ancora più coinvolgenti. Varie caratteristiche di questo fumetto in particolare lasciano intuire come Jacovitti possa considerarsi una illustre vittima di quell'equivoco vigente allora, secondo cui i fumetti sarebbero stati roba per bambini. Mancavano decenni prima che questa concezione fosse rivoluzionata. I fatti sono che Jacovitti si trovò a operare dentro a quella gabbia, che egli sentiva un po' stretta, ma che ciononostante era il pulpito che egli aveva a disposizione per le sue prediche.

È un equivoco dal quale si uscì soltanto dopo il 1965 (primi vagiti della critica fumettistica, con la nascita di "Linus" e le sue conseguenze). Ma che fosse un equivoco, qualcuno lo aveva intuito e proprio alla luce di questa intuizione aveva affidato a Jacovitti l'esecuzione di storie da lui sviluppate tra-

mite un approccio espressivo molto più adulto. È il caso di racconti quali *La famiglia Spaccabue* (1945) o *Battista l'ingenuo fascista* (1946), create per il periodico "Intervallo", o più ancora *Bobby Cianuro* (1957) o *Sempronio* (1958) o *Pasqualino rififi* (1959) eseguite per "Il Travaso": storie nelle quali la forza della zampata 'adulta' nei confronti della società da parte dell'umorista Jacovitti si fa sentire molto di più. Ma lo spirito del fumetto 'per bambini' fu da lui mantenuto anche al "Giorno dei Ragazzi".



o cattivo, dal timore per la dittatura tecnologica ai materiali con requisiti speciali (la tritite che disintegra tutto), agli strumenti dalle caratteristiche straordinarie, quasi magiche (le antenne per farsi intendere in tutte le lingue). Di conseguenza si può notare che il racconto è un 'giacimento' di spunti che poi Jacovitti avrebbe ripreso, rielaborato, approfondito, variato, eccetera, utilizzando in storie successive. Come ci si può rendere conto ripercorrendo le sintesi dei vari racconti sopra riportate.

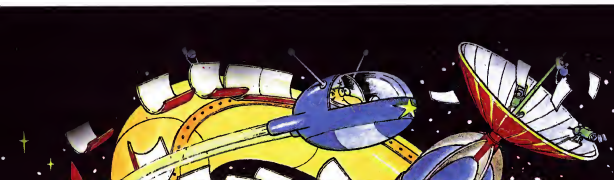
PIPPO NEL DUEMILA, sintesi. I Tre P vengono rapiti da un disco volante che li porta su un pianeta del 2250, dove il prof. Tritonio, despota-scienziato pazzo e 'cattivo', ha scoperto come viaggiare nel tempo, prelevando un campione di 3 individui per ogni epoca del passato. A un certo punto Pippo si impadronisce di certe antenne, con cui si fa capire in tutte le lingue e organizza la rivolta, anche perché tutti tornino alle loro epoche. Con l'ausilio del vecchio prof. Gluppete, 'buono', egli lotta contro Tritonio. Il quale fugge e – in seguito a vicende tutte dinamismo – alla fine Pippo guida contro di lui – il 'male' – tutta la truppa dei rapiti, dopo essersi concertato con Gluppete – il 'bene' – per questo scontro finale. Che si conclude in maniera inattesa e beffarda quando un innocente bambino di epoca romana tira inconsapevolmente con la fionda un sassolino di tritite contro Tritonio, volatilizzandolo. Gluppete carica tutti sul disco volante e li riporta ai loro secoli. E i Tre P decidono di non raccontare nulla a nessuno perché, tanto, non verrebbero creduti...

Per Jacovitti in quanto autore, questo si può considerare il primo vero e proprio racconto 'di fantascienza': nel senso che vi ricorrono una quantità di quegli elementi strutturali che ne costituivano a quel tempo i requisiti. Si va dai dischi volanti ai pianeti del futuro, dalla protervia della scienza al suo uso buono

QUALE VOLTO A JACOVITTI?

Si è visto nel corso delle considerazioni su queste storie, in quante occasioni sia emersa la problematica domanda se Jacovitti sia o no autore 'per ragazzi'. In genere, i fumetti umoristici e soprattutto per ragazzi sono allegri e 'paciosi', edulcoranti ed edulcorati. Ma Jac è assai remoto da un atteggiamento del genere. Il suo umorismo scaturisce spesso da assunti grotteschi più che altro coerenti con una comprensione da adulti. Inoltre in lui non c'è nulla di edulcorato, anzi la violenza – beninteso, sempre grottesca ma non per questo meno feroce – vi è dilagante. E addirittura non è lesinata nemmeno sulle donne. Si veda per esempio la tavola 29 di *Microciccio Spaccavento*, le terribili sventole contro la ragazzetta Krispa Zomar. Ancora un passettino e si arriverebbe a "spara sulla mamma"...

Allora diventa illuminante riandare alle citate polemiche conseguenti il paio di sue storie uscite sulla rivista "Linus". Ma quelle polemiche significavano soprattutto – al di là dell'essersi trattato di uno scontro di incomprensioni fra due opposti estremismi politici – che Jac – "estremista di centro", secondo la sua beffarda autodefinizione – colpiva nel segno, colpiva duro lasciando ferite sanguinose. Altro che bambinate! Ed è quel che vale, in fondo, anche per le storie 'di fantascienza' di questo volume.



Benito Jacovitti



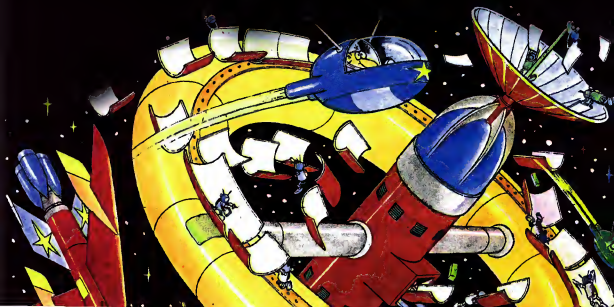
Jacovitti (Termoli, 9 marzo 1923) è umorista noto soprattutto con gli pseudonimi *Lisca di pesce* o *Jac*. Manifestò fin da bambino una forte propensione al disegno e una vulcanica creatività, approdando alla stampa fin da adolescente. Trasferitosi infatti a Firenze con la famiglia, entrò in contatto con i settimanali satirici locali "Il Brivido" e il "420", dove nel 1939 e nel 1940 apparvero le sue prime vignette. Professionalmente, esordì giovanissimo con **Pippo e gli Inglesi** (1940) sul settimanale cattolico "Il Vittorioso". Del quale diventò poi una colonna portante, dimostrandosi un prodigioso autore di fumetti comici. Manifestò sistematicamente una vena originale e inimitabile, sia per grafismo sia per contenuti e creò parecchie storie incentrate sulle avventure del terzetto di ragazzini **Pippo, Palla e Pertica** – detti **I tre P**. Ma diede vita anche a una moltitudine di altri personaggi (il poliziotto Cip e il bandito Zagar suo arcinemico, *characters* fantasiosi quali Caramba, Mandrago, Cin Cin, Giacinto e decine di altri), pubblicando inoltre di tanto in tanto anche storie ascrivibili – in senso lato o in senso stretto – al genere fantascienza. Notissimo in ambito cattolico, raggiunse poi notorietà universale dal 1957, collaborando al settimanale "Il Giorno dei Ragazzi", supplemento del quotidiano omonimo. Per esso inventò **Cocco Bill**, un personaggio western poi celebre, del quale creò decine di storie. Anche qui diede vita a vari personaggi di ogni genere (il giallo Jak Mandolino, il "cappa e spada" Zorry Kid, il reporter Tom Ficcanaso...) e moltiplicò i racconti di fantascienza. In seguito, Jacovitti collaborò pure al "Corriere dei Piccoli", a "Il Giornalino" e, più o meno saltuariamente, a una quantità di altre testate. Fra le quali, nel 1973/74, "Linus", una collaborazione interrotta con strascichi polemici. Lavorò inoltre parecchio per la pubblicità e annualmente produsse per decenni la 'creatura' parascuola per i bambini, il *Diario Vitt*. Era una sua produzione per l'editrice cattolica Ave, con cui interruppe i rapporti negli anni Settanta, essendo stato giudicato incompatibile il paradossale e grottesco erotismo da lui manifestato come nuova vena creativa dal 1977 sulla rivista "Playmen". Jacovitti fu un torrenziale inventore di caratteri, di situazioni e di gag di ogni genere, creati per centinaia di storie, spesso fortemente surreali. Negli anni, vinse parecchi premi e gli fu perfino dedicato un club, inteso a valorizzare l'intero arco della sua opera. Negli anni Novanta riprese un alacre lavoro, interrotto da un improvviso male, che il 3 dicembre 1997 lo portò rapidamente alla morte.



GIONNI GALASSIA

**MICROCICCIO
SPACCAVENTO**

BABY ROCKET



BIBLIOGRAFICAMENTE PARLANDO...



Gli originali non risultano disponibili, anche perché non è noto chi eventualmente li possiede

Qui di seguito si danno gli estremi bibliografici relativi alla prima pubblicazione degli episodi contenuti in questa prima parte del volume:

GIONNI GALASSIA

dal settimanale "Il Giorno dei Ragazzi", 30 tavole: dal n. 45 del 06.11.1958 al n. 22 del 28.05.1959

MICROCICCIO SPACCAVENTO

dal settimanale "Il Giorno dei Ragazzi", 30 tavole: dal n. 4 del [senza data] 1965 al n. 33 del [senza data] 1965

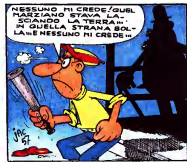
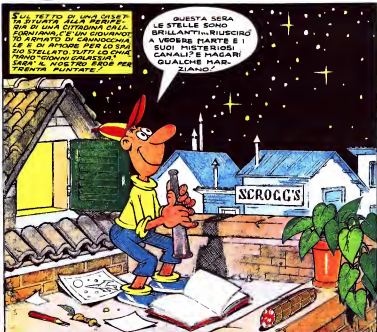
BABY ROCKET

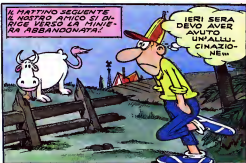
dal quotidiano [a cadenza settimanale] "Il Giorno del Lunedì", 30 tavole: dal numero di lunedì 04.02.1963 al numero di lunedì 02.09.1963

Questi episodi sono stati variamente ristampati ma soltanto in pubblicazioni per appassionati, e riproposte talvolta in anni ormai lontani. Oggi quindi sarebbero di reperimento oggettivamente difficoltoso. Questa ristampa è rigorosamente conforme alla pubblicazione uscita su "Il Giorno dei Ragazzi" e su "Il Giorno del Lunedì". Sono pertanto racconti che per il pubblico che frequenta le librerie, generalmente non specialistico, risultano in certo senso inediti. Comunque, è la prima volta in assoluto che essi sono raccolti sotto forma di volume, e specificamente antologico.

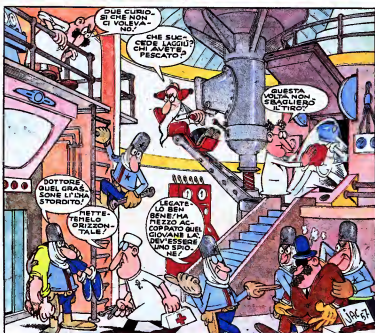
GIONNI GALASSIA

COMICA SPAZIALE DI JACOVITTI

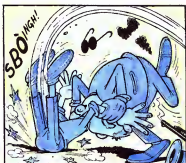
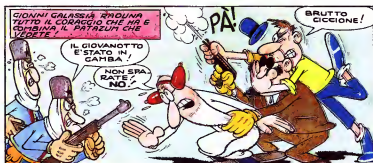




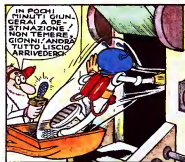
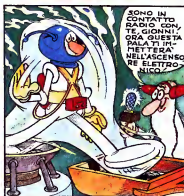
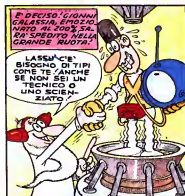


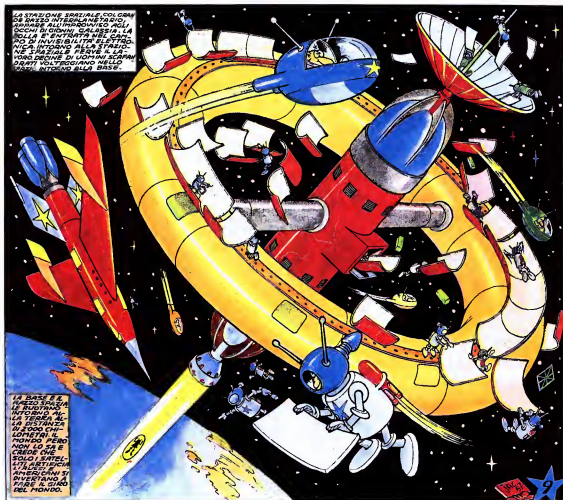


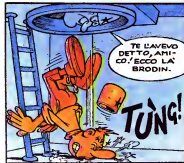
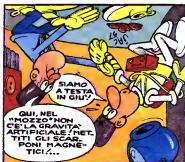
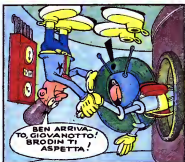
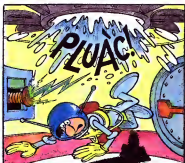
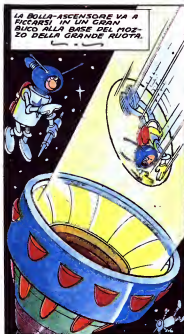


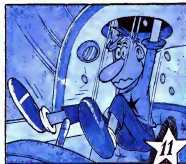


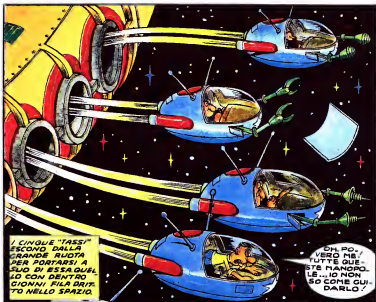


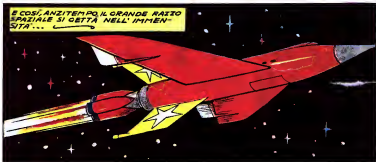
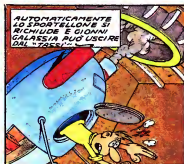


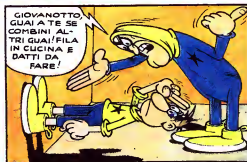






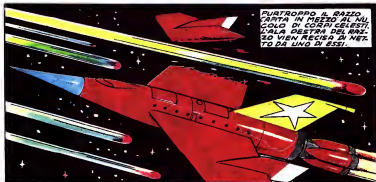
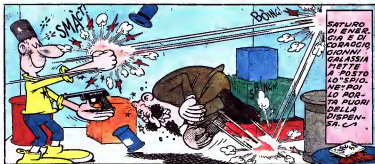


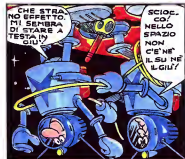


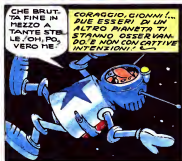


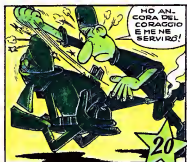
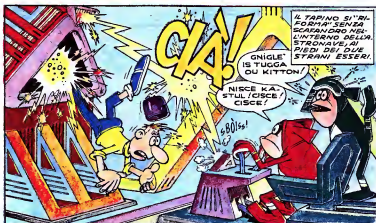


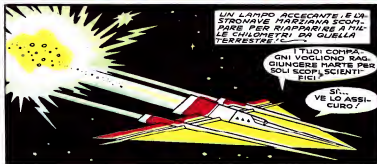
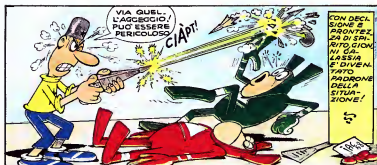




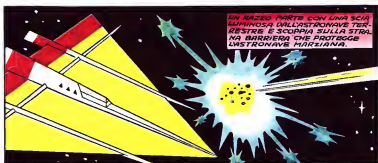


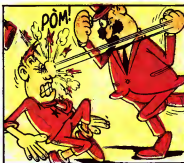
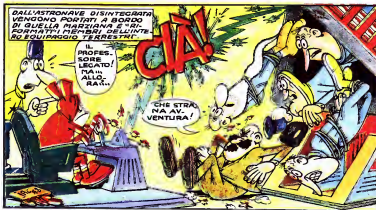




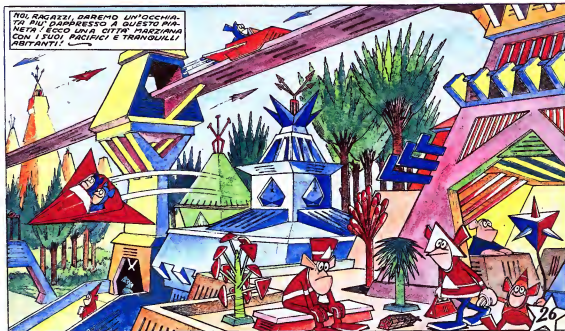


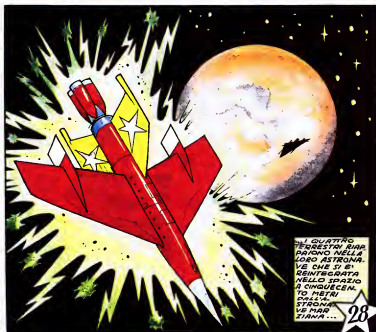
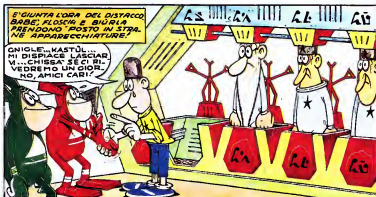


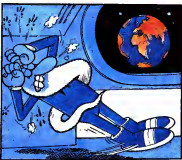




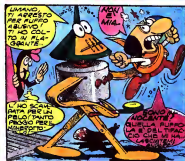
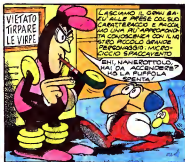


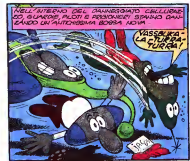
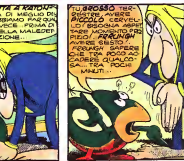


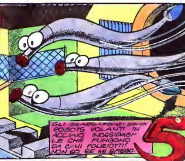
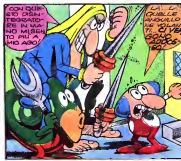
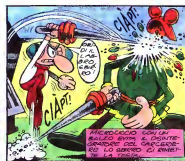
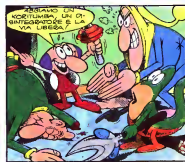
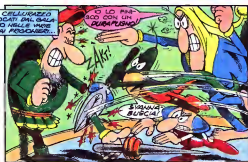
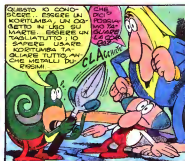


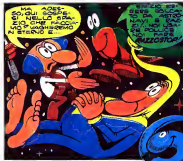
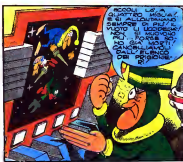
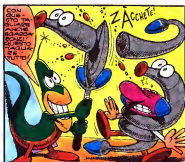




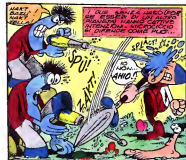
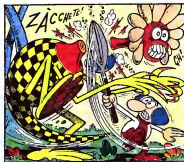
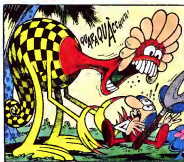
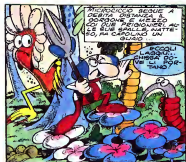
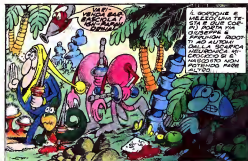


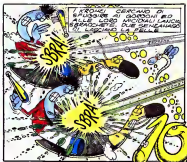
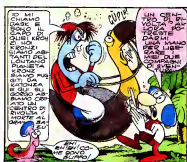
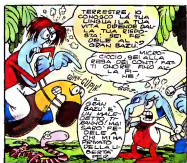


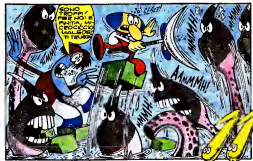
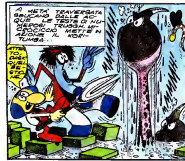
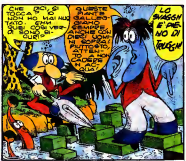
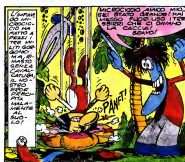
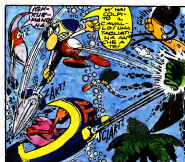
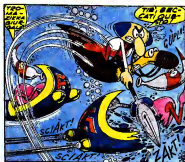
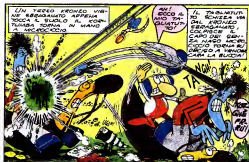


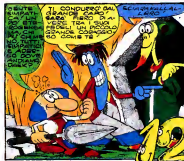


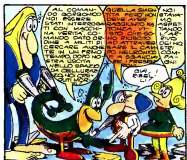
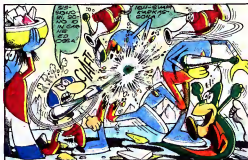


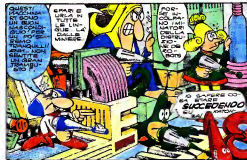
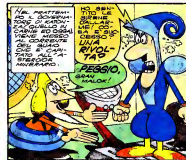
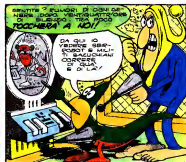


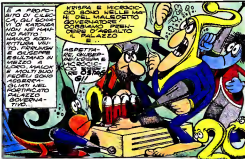
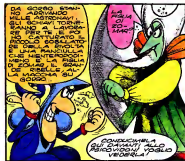














LA MIA
ASTEROIDE
VI SOR-
RIDEVA
RAGGIAN-
DO AVE-
VOLTA
DURANDO
NON FARE
CERCHI
STRETO
DEI CIE-
LI AD
SOLLE-
VAREMI
A SURV-
VIVERE
LE CURE
DANTE
ASTRO-
NOMI MI
BELL'ED-
MER



Dall'assalto all'assedio di Macchi e An-
gelo un dell'assalto diretto alla
Londra facci a bordo in aiuto di
Cristoforo Colombo e Macchi
spaccamento l'assalto
varena in disperazione



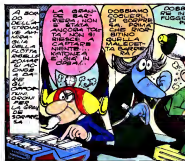
GRAN MALOR,
INTERO
ASTEROIDE
VAREMI
DANTE
ASTRO-
NOMI MI
BELL'ED-
MER

NON POTEMO
RAGGIAN-
DO AVE-
VOLTA
DURANDO
NON FARE
CERCHI
STRETO
DEI CIE-
LI AD
SOLLE-
VAREMI
A SURV-
VIVERE
LE CURE
DANTE
ASTRO-
NOMI MI
BELL'ED-
MER



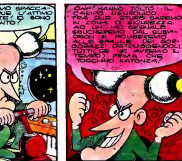
MA BISOGNA AVVER-
TIRE E IL TEMPO NON
DURANDO NON FARE
CERCHI STRETO
DEI CIELI AD
SOLLE-
VAREMI A SURV-
VIVERE LE CURE
DANTE ASTRO-
NOMI MI BELL'ED-
MER

IO
ASTRO-
NOMI MI
BELL'ED-
MER



LA GRAN-
DESSA
ASTEROIDE
VI SOR-
RIDEVA
RAGGIAN-
DO AVE-
VOLTA
DURANDO
NON FARE
CERCHI
STRETO
DEI CIE-
LI AD
SOLLE-
VAREMI
A SURV-
VIVERE
LE CURE
DANTE
ASTRO-
NOMI MI
BELL'ED-
MER

DOBBIAMO
RAGGIAN-
DO AVE-
VOLTA
DURANDO
NON FARE
CERCHI
STRETO
DEI CIE-
LI AD
SOLLE-
VAREMI
A SURV-
VIVERE
LE CURE
DANTE
ASTRO-
NOMI MI
BELL'ED-
MER



GRAN MALOR,
INTERO
ASTEROIDE
VAREMI
DANTE
ASTRO-
NOMI MI
BELL'ED-
MER

NON POTEMO
RAGGIAN-
DO AVE-
VOLTA
DURANDO
NON FARE
CERCHI
STRETO
DEI CIE-
LI AD
SOLLE-
VAREMI
A SURV-
VIVERE
LE CURE
DANTE
ASTRO-
NOMI MI
BELL'ED-
MER



LA GRAN-
DESSA
ASTEROIDE
VI SOR-
RIDEVA
RAGGIAN-
DO AVE-
VOLTA
DURANDO
NON FARE
CERCHI
STRETO
DEI CIE-
LI AD
SOLLE-
VAREMI
A SURV-
VIVERE
LE CURE
DANTE
ASTRO-
NOMI MI
BELL'ED-
MER

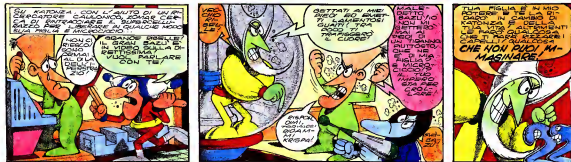
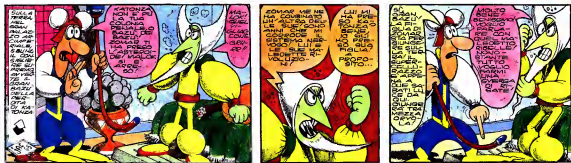
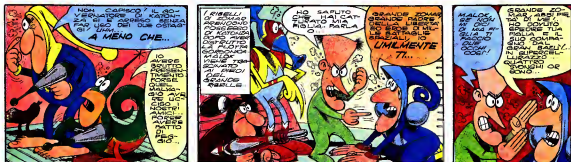
DOBBIAMO
RAGGIAN-
DO AVE-
VOLTA
DURANDO
NON FARE
CERCHI
STRETO
DEI CIE-
LI AD
SOLLE-
VAREMI
A SURV-
VIVERE
LE CURE
DANTE
ASTRO-
NOMI MI
BELL'ED-
MER

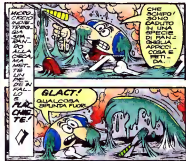
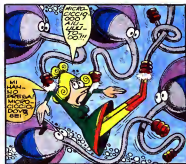


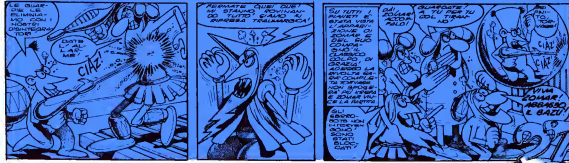
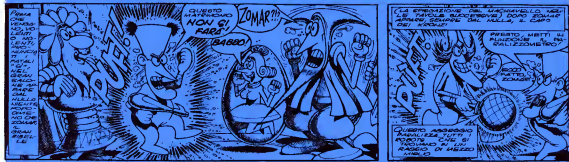
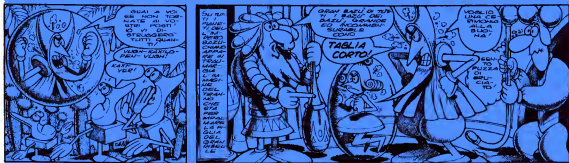
LA GRAN-
DESSA
ASTEROIDE
VI SOR-
RIDEVA
RAGGIAN-
DO AVE-
VOLTA
DURANDO
NON FARE
CERCHI
STRETO
DEI CIE-
LI AD
SOLLE-
VAREMI
A SURV-
VIVERE
LE CURE
DANTE
ASTRO-
NOMI MI
BELL'ED-
MER

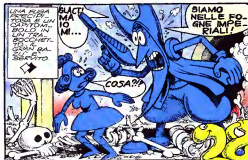
DOBBIAMO
RAGGIAN-
DO AVE-
VOLTA
DURANDO
NON FARE
CERCHI
STRETO
DEI CIE-
LI AD
SOLLE-
VAREMI
A SURV-
VIVERE
LE CURE
DANTE
ASTRO-
NOMI MI
BELL'ED-
MER

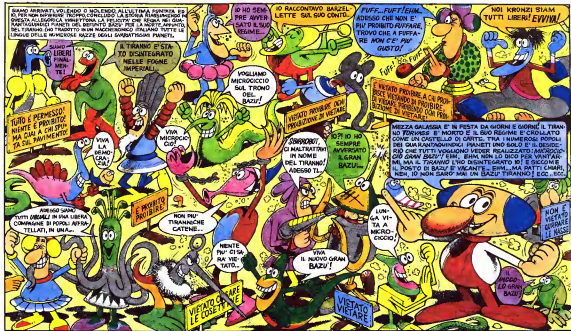












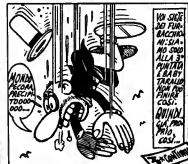
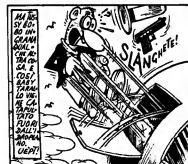
BABY ROCKET

DISAVVENTURE DIREI QUASI FANTASCIENTIFICHE DI JACOVITTI



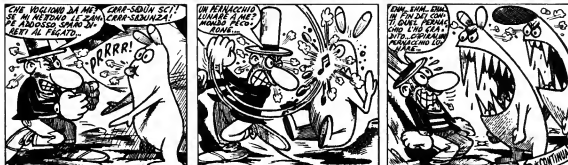
1-CONTINUA

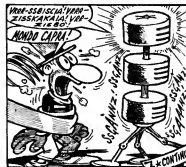


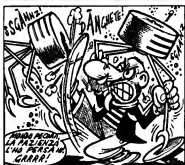






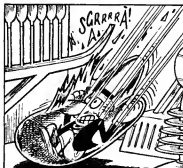
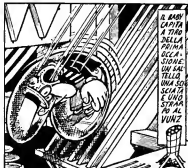
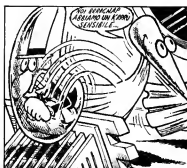


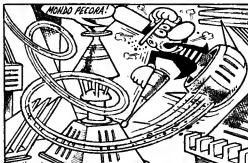


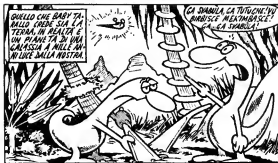


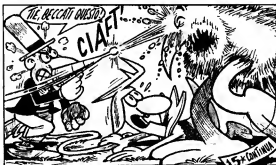
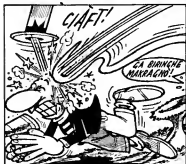
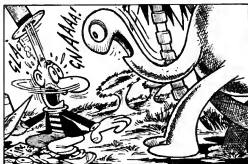


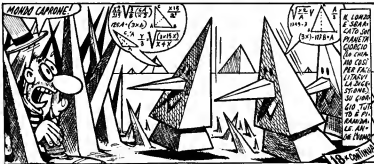




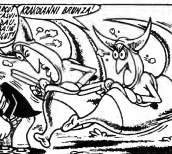
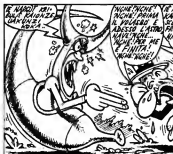


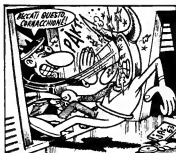


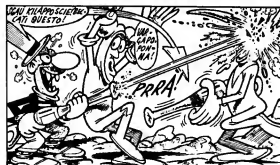




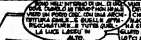














CRAZYJAC

PRESENTAZIONE

Livello Brown. La breve storia intitolata *Crazyjac* merita un cenno analitico del tutto particolare. Lo esige la sua struttura, così intimamente fantascientifica da poter essere paragonata a certi celebrati capolavori creati da Fredric Brown nella fantascienza letteraria, resi singolari dalla dimensione di una semplice paginetta. Si tratta di racconti riportati in molte antologie, caratterizzati da una conclusione fulminante che deriva da un tipico capovolgimento di una situazione. I più famosi fra di essi sono *La risposta* e *Sentinella*. In quest'ultimo, per esempio, dopo una breve descrizione che sembra alludere con chiarezza alle immense difficoltà cui vanno incontro degli astronauti (terrestri?...), circondati da nemici alieni, una concisa frase finale lascia capire che in realtà quella sofferenza è degli alieni stessi aggrediti dai terrestri...

Ebbene, questo breve *Crazyjac* ha la stessa struttura, vale a dire è un raccontino che proprio nella frase finale acquista una valenza che ne sconvolge totalmente il senso.

In effetti, ecco quanto si deduce, e solo dalla sequenza delle immagini, perché in realtà i *balloon* sono scritti in una lingua balorda, assolutamente incomprensibile (benché vagamente intuibile a livello di fonemi), il che provoca nel lettore un senso di straniamento. È una storiellina che – al lettore del fumetto – sembra raccontare una situazione vista mille volte: in un saloon del West, un violento esercita una serie di prepotenze e poi se ne va a cavallo sbeffeggiando tutti, ma nella prateria un pellerossa fa giustizia, colpendolo con una frecciata. Questo, nelle prime due tavole. Nella terza, il racconto prende una piega surreale, in quanto continuano queste frasi incomprensibili, pronunciate da individui stranissimi, nel contesto di uno scenario fantastico. La conclusione sta nella frase finale, finalmente nella nostra lingua: che spiega quanto viene prima come una scena cinematografica 'di fantascienza' girata in un pianeta alieno, dove evidentemente ad essere fantascientifico è l'ambiente terrestre e davvero fantastiche sono situazioni per noi banali. Inoltre, beffarda è la conclusione metanarrativa dell'autore: "L'avete capita: questi sono cineasti di un pianeta di una lontana galassia!".

Geniale lo spunto, accentuato da elementi visuali di insolita originalità. La **struttura** delle tre tavole, diver-

sa per ciascuna di esse, è data da una sequenza di vignette di inconsueta eleganza, in un ricercato equilibrio simmetrico. E i singoli **particolari**, a loro volta, accentuano fino al parossismo quella fantasiosità barocca e surreale che, in Jacovitti, già caratterizza i suoi disegni 'normali'. Sicché la storiella, pur nella sua brevità, è una probante spia di quale livello di maturità possa caratterizzare certe creazioni di Jacovitti, decisamente per fruitori maturi più che per bambini. E questo caso di una sua convergenza con certe intuizioni del grande Fredric Brown evidenzia anche quali doti fantascientifiche caratterizzassero la sua creatività.

BIBLIOGRAFIA

Gli originali di questa storia non risultano disponibili, non essendo noto chi eventualmente li possiede

CRAZYJAC

dal mensile "L'Eternauta", 3 tavole: nel n. 30 dell'ottobre 1984

Cronologicamente molto posteriore a tutte le altre storie di questo volume, *Crazyjac* fa parte di un gruppetto di tre brevi storie all'insegna dello stesso titolo – e soprattutto di un surrealismo ancora più accentuato del consueto – uscite rispettivamente nei nn. 29, 30 e 32 della rivista mensile "L'Eternauta". E testimonianza una certa sistematica deriva verso un graduale appesantimento del tratto di Jacovitti (il quale forse si avvaleva qui anche di un collaboratore).

CRAZYJAC



MIRRR BRRUAH TARKABOSCIA!



NAU TARKABOSCIA! MEU SVAPPP!



UAH!UAH!MEU SVAPPP
GRISCIA KUKAVALL!



UAH!UAH!UAH!



GNAGGNA UATTOSCIA
KUKKA BRRRIPPP!



KUKKABAI!



ZANGT!



SCISCIAUAKKA!



HUAAAST!



**KRRRIMM DUIÖRN
DINN DRRRVAALL!**



**ALURRRRR
CIPUTIMMM
SPUIIÄRR!**



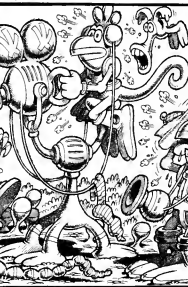
MEU SCIUKÜNTENT!



**SBRRRKAGNA
MEU LABURR
FATIKOSCIA!**



**SBRRRIGNAPP
KAKKALUA STU
SCISCIABBOA!**

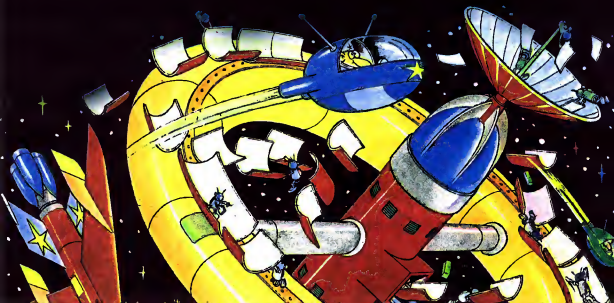


**ORA VI TRADUCO
L'ULTIMO FUMETTO:
"CHE FATICACCIA
QUESTO FILM DI
FANTASCIENZA!
EH'EH! ADESSO
L'AVETE CAPITO:
QUESTI SONO
CINEASTI DI
UN PIANETA
DI UNA LONTANA
GALASSIA!"**

**SGAARGH!
(FINE!)**



PIPPO NELLA LUNA
PIPPO E LA BOMBA COMICA
PIPPO E IL FARAONE
PIPPO NEL DUEMILA



BIBLIOGRAFICAMENTE PARLANDO...

Gli originali non risultano disponibili, anche perché non è noto chi eventualmente li possieda

Qui di seguito si danno gli estremi bibliografici relativi alla prima pubblicazione degli episodi contenuti in questa parte finale del volume:

PIPPO NELLA LUNA

dal settimanale "Il Vittorioso", 12 tavole: dal n. 22 del 17.06.1945 al n. 34 del 09.09.1945

PIPPO E LA BOMBA COMICA

dal settimanale "Il Vittorioso", 15 tavole: dal n. 1 del 04.01.1948 al n. 15 del 11.04.1948

PIPPO E IL FARAONE

dal settimanale "Il Vittorioso", 17 tavole: dal n. 18 del 02.05.1948 al n. 40 del 03.10.1948

PIPPO NEL DUEMILA

dal settimanale "Il Vittorioso", 18 tavole: dal n. 43 del 22.10.1950 al n. 7 del 08.02.1951

Questi episodi sono stati variamente ristampati ma soltanto in pubblicazioni per appassionati, e riproposte talvolta in anni ormai lontani. Oggi quindi sarebbero di reperimento oggettivamente difficoltoso. Questa ristampa è rigorosamente conforme alla pubblicazione uscita su "Il Vittorioso". Al cui proposito vanno fatte delle precisazioni per un paio di storie. **Pippo nella Luna**: ristampe precedenti si sono rifatte all'albo pubblicato dalla stessa casa editrice, in cui – per esigenze di spazio – sono state soppresse alcune strisce. Esso viene qui ristampato per la prima volta in assoluto nella sua edizione originale. Va anche precisato che la durata originale è di tredici puntate: una delle quali – qui riprodotta in formato minuscolo – era un inserimento interlocutorio senza alcun legame con il racconto. Quanto a **Pippo e il faraone**, la sua durata sul giornale fu di 23 puntate, solo le prime delle quali era di un'intera pagina, mentre le altre solo di metà. Qui, naturalmente, esse sono state riunite. Si tratta dunque di racconti che, per il pubblico frequentatore delle librerie, generalmente non specialistico, risultano in certo senso inediti. Ed è comunque la prima volta in assoluto che essi sono raccolti sotto forma di volume, e specificamente antologico.

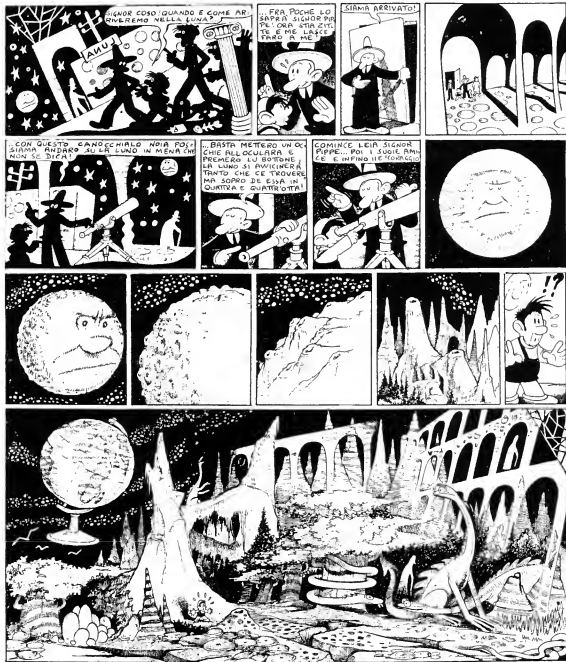


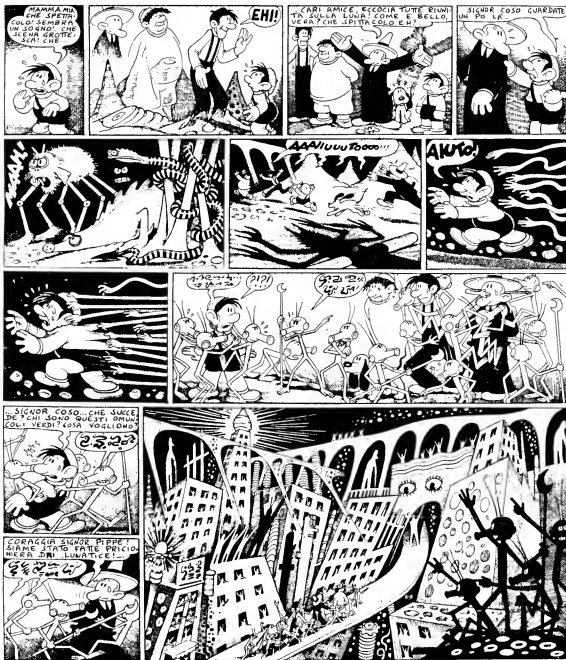
PIPPO NELLA LUNA

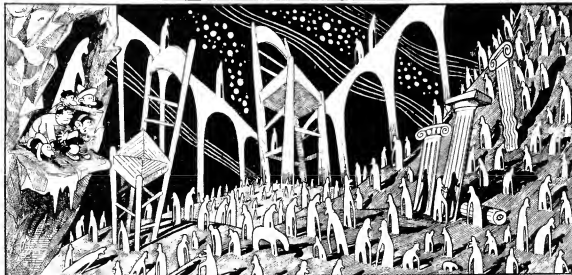
GROTTE SCO + DI LISA + DI PESCE (AL SELOLO JACOVITI)











ORA CHE SIAMO GIUNTI IN QUESTA SIAN-
NA E SILENZIOSA VALLATA CI POTRETE
CHIAMARE VOI E QUELL'ALTRE OMBRE?



...NOI SIAMO I SO-
GNI DELLE PERSO-
NE CHE IN QUESTO
MOMENTO SONO
SVEGLIE SULLA
TERRA... SIAMO IN
ATTESA DEL NOSTRO
TURNO... SIAMO CIR-
CA UN MILIARDO...



...COME? SULLA TER-
RA VI È UN MI-
LIARDO DI UOMINI
CHE NON DORME.
ANCORA? E PURTAN-
TO SULLA TERRA
IN QUESTO MOMENTO?



NON IN TUTTA LA
TERRA FIGLIOLO!
RICORDATI CHE IL
SOLE ILLUMINA ME-
TE DEL MONDO O?
OGNI GIORNO... NOI SA-
MO I SOGNI DELLA
POPOLAZIONE DEL-
L'EMISFERO DELL'AL-
TRATO. CAPITO?



HO CAPITO! VOI EN-
TRATE IN FUNZIONE
APPENA QUEL MILIA-
RO DI CENTI SI METTE
A DORMIRE... ALLORA
FRA VOI CI SONO AN-
CHE I SOGNI DI NOI
CINQUE CHE SIAMO VE-
NUTI SULLA LUNA.



...NON SO... EH SÌ...
SE SIAMO
SULLA LUNA VUOL DI-
RE CHE SIAMO SVE-
GLI... E SE SIAMO SVE-
GLI VUOL DIRE CHE
NON SOGGIAMO... PER-
CÌ I NOSTRI SOGNI
SONO QUELLI VUOLIAMO
VEDERLI... SI PUÒ?



SI CHE SI PUÒ!
PER ASSICURARMI
CHE SIAMO QUI
DEVO PRIMA CON-
SULTARE IL LIBRO
DEI SOGNI VIVENTI.



SIGNORI, I VOSTRI SOGNI
SONO IN SERVIZIO SULLA TER-
RA! IN QUESTO MOMENTO AB-
BIAI STATE SOGGIANDO.



CO. COME? NON SIAMO
SULLA LUNA? E TUTTO
UN SOGNO QUESTO?
POSSIBILE CHE TUTTI
E CINQUE SI STIANO
GUARDANDO LA STESSA CO-
SA? IO NON CI CREDO.



VI SBRAGIATE SÌ...
GNOR PIPPO! QUELLO
VIAGGIO SULLA LUN-
NA LO STATE SOG-
GIANDO SOLO VOI
GLI ALTRI QUANTO
CHE SONO NEL VO-
STRO SOGNO STANNO
OGGIANDOSI SOGGIANDO
ALTRE COSE.



OH! CHE COLPO... E IO CHE
CREDEVO DI ESSERE DAVVERO
SULLA LUNA... E INVECE... STO
SOGGIANDO... STRANO PERO'...



DITEMI VOI TOGLIETE
MI UNA CURIOSITÀ DI CHI
SIETE IL SOGNO VOI?



IO IO PURTROPPO
SONO IL SOGNO DEL
PIÙ GRANDE PAZZO
MINIACO PSEUDONIMO
ALTA DELLA TERRA
SONO IL SOGNO DI JACO-
VITI, LISA DI PESCE!



UN MOMENTO! SE QUE-
STO È UN SOGNO VOI
E LE ALTRE OMBRE
NON ESISTE NELLA
REALTÀ... APPARTENE-
TE AL MIO SOGNO CO-
ME QUESTI MIEI AMICI
E COME I LUNATICI...



...PIANO, PIANO SÌ...
GNOR PIPPO...
NON FATE RAGIO-
NAMENTI DA PER-
SONA SVEGLIA!
I SOGNI NON HAN-
NO LOGICA! RICOR-
DATELO PIPPO!



...AH SÌ... ALLORA
POSSO FARE QUEL-
LO CHE VOGLIO...
LE COSE SENZA
CAPO NE BODA
ILLOGICHE...



...NO! NON QUEL-
LO CHE VOLETE
VOI SIGNOR PIPPO!
DOVETE FARE QUE-
LO CHE VUOLE IL
VOSTRO SOGNO...



LO DITE VOI... ORA
MI PROVO A FARE
QUELLO CHE NON
HO FATTO MAI DA
SVEGLIE! COMIN-
CIO A PICCHIARE
I MIEI AMICI...
TANTO È UN SOGNO!





OH COME È BELLO SOGNARE!
POSSO FARE LE COSE PIÙ
STRANE. POSSO VOLARE OH



QUESTA È LA
CITTÀ DEI LUNATI!
TICI... AH! AH! AH!
ORA LA DISTRUG-
GO. TANTO È UN
SOGNO...



...STÀ ATTENTO PIPPO! I SO-
GNI NON SI COMANDANO. E
POI POTRESTI CADERE A TERRA



UPP! LASCIATEMI FARE
UN PO' QUELLO CHE MI
PARS! L'ORA PRIMA
CHE FINISCA IL SOGNO
TORNO SULLA TERRA
E NE COMBINERÒ BELLE
BELLE! ANCHEH! AH!



OH! CHE STRANO
HO LA SENSAZIO-
NE DI PRECIPITARE
...OOHH!!!



IL SOGNO COMIN-
CIA A FARMI DE-
GLI SCHERZI. MI
HA FATTO CADERE
IN QUESTA TINOZZA
D'ACQUA. È E
FREDDA... BARR...



TOH! STO SOGNAN-
DO DI ESSERE
FOTTO LA FINESTRA
DELLA MIA CAME-
RA. E QUELLO È
TOM... E POI IL PA-
ESACCIO STA DIVEN-
TANDO PIÙ REALE.



...QUA. ORA TI
FACCIO A PEZZI
TANTO È UN
SOGNO...



...EH! FINITELA DI
STRAPPAZZARE QUE-
LA POVERA BE-
STA E LASCIATE
DOMINARE LA GEN-
TE IN FACE.

...CHE PORA TI TI-
RO UN SASSO
BRUTTO VECCHIO
IPRITO È UN SO-
GNO!...

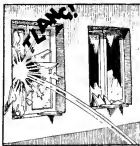




PRIMA CHE MI SVEGLI
VOGLIO METTERE IL TER-
RO E A FUOCO IL PAE-
SE. TANTO È UN SOGNO!



COMINCERÒ A ROMPERE I VETRI DEL-
LE FINESTRE... DA SVEGLIO HOI ME LO
JAREI MAI JOGNATO DI FARLO! AH! AH! AH!



BASTA COSÌ. CAMBIAMO SOG-
GETTO... CHE SOGNO STRANO È IL
MIO. MI PARE TUTTO COSÌ NA-
TURALE ORA. BEH! ANDIAMO.



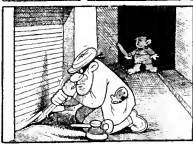
ORA MI METTERO
A URLARE A SQUARE
C'INGOLA LE PAROLE
LE MIA DENTRE DA
SVEGLIO... È UNA
SODDISFAZIONE CHE
MI VOGLIO TOGLIE-
RE ALMENO IN SOGNO!



AH MONELLACCIO... PRIMA TI
METTI A ROMPERE TUTTI I VE-
TRI DELLE FINESTRE E POI
SCHIAMAZZI... A NOTTE ALTA...
VIENI SUBITO CON ME...



...LASCIAMO STARE
RE FACCIA DA
CALERA... LO JAI
CHE IO POSSO
RIDURTI IN MACERE
...STO JOGNANDO







DOPO AVER RONGHIATO MEZZO PRESE PIPPO HA L'IMPRESSIONE DI SENTIRSI STANCO E ASSONNATO. SENZA VOLERLO ALLORA SI DORMA VERSO CASA...

OE' MA QUESTO SOGNO E' DAVVERO STRANIERO! NON SOLO SON COME UN PEVOTE DI SOGNARE MA MI FINISCE DI AVER SEMPRE COME SE FOSSI SVEGLIATO STRANO.

ORA SALCO IN CAMERA MA DALLA FINESTRA SE STO SOLO QUANDO VUOL DIRE CHE DORMO... QUANDO IN FRA POCO VERRA' ME STESSO NEL MIO LETTO. CHE EMOOO NE AUDIAMO...

TOH! NON SONO NEL MIO LETTO. E' PURE STO DORMENDO PERCHE STO SOGNANDO. NON E' LOGICO.

GIU' CHE STUPOLO! IO CHI NON HANNO LOGICA... ANCHE QUESTO CHE SONO REALTA'...

LOOUFFICOME MI SENTA STRANO. MI PARCE AVER SONNO. SAREBBE BELLO... SOGNARE DI... DORMIRE... EH... EH... EH...

UN PO' ALLA VOLTA SI ADDORMENTRA. NON SA CHE DALLA CADUTA NELLA TINOCZA NON HA SOGNATO SI ERA SVEGLIATO DA QUEL MOMENTO SENZA RENDERSENE CONTO. DICE CHE UN PRINCIPIO DI SONNAMBULISMO GLI AVEVA FATTO SCAVALCARE LA FINESTRA FACENDOLO CADERE IN ACQUA!

PIPPO RIPRENDE COSI' A SOGNARE PER LOI CREDE DI SOGNARE NEL SOGNO. MI SONO SPIEGATO? MAH!

CHE SUCCED E' STO SOGNANDO DI SOGNARE... GUARDA LA... IL COSO... IL SOGNO CHE HO SOGNATO SULLA LUNA.

COME VA SIGNOR SOGNO? SA PETE CHE SONO RIUSCITO A SPERARE QUEL CHE HO VOLUTO!

MAI FATTO MALE PIPPO... NON DOVEVI... DOMANI TE VI PENITIRAI. TI SEI LASCIATO PORTARE DALLA FANTASIA E HAI COMBINATO BELLE.

COME! GUAI! GUAI! GUAI! IO... NON CAPISCO... IO STO SOGNANDO DI RISOGNARVI... OH!... MI COMINCIA A FAR MALE LA TESTA... OH!...

OH! LA TESTA... EMI SIGNOR SOGNO... DOVE SIETE? PERCHE' SONO COMPARITO? OH! LA MIA TESTA... OH!

POLTRONE... SVEGLIA!

...SVEGLIATI POLTRONE... E TARDI... SU... DORMI... Vieni in CUCINA... DEVI AVERE UNA FINE DA LUPA.

E' NON RESTARE LA MIA BOLATA... DI... PERCHE' HA DOPPIATO CON LA FINESTRA AVERE? TATE SE TI GUARDA UN MISTERO?

AVETE ANCORA UNA SETTIMANA DI TEMPO PER RISPONDERE A CIO':

1° DI QUANTE PUNTATE E QUESTE CHE SONO... 2° DI CHE GENTE SARA' IL PRODOTTO... 3° DOVE SI SVOLGERA' IL PRODOTTO... 4° CHI RISPONDE A TUTTE E TRE LE DOMANDE... 5° CHI RISPONDE A TUTTE E TRE LE DOMANDE... 6° CHI RISPONDE A TUTTE E TRE LE DOMANDE...

7° CHI RISPONDE A TUTTE E TRE LE DOMANDE... 8° CHI RISPONDE A TUTTE E TRE LE DOMANDE... 9° CHI RISPONDE A TUTTE E TRE LE DOMANDE...

10° CHI RISPONDE A TUTTE E TRE LE DOMANDE... 11° CHI RISPONDE A TUTTE E TRE LE DOMANDE... 12° CHI RISPONDE A TUTTE E TRE LE DOMANDE...

13° CHI RISPONDE A TUTTE E TRE LE DOMANDE... 14° CHI RISPONDE A TUTTE E TRE LE DOMANDE... 15° CHI RISPONDE A TUTTE E TRE LE DOMANDE...

16° CHI RISPONDE A TUTTE E TRE LE DOMANDE... 17° CHI RISPONDE A TUTTE E TRE LE DOMANDE... 18° CHI RISPONDE A TUTTE E TRE LE DOMANDE...



MA ZIE TA NON CAPISCO
IO QUELLA FINESTRA E
CORDO DI AVERLA CHIUSA

BUCIARDELLO!
VESTITI E VIENI A FAR
COLAZIONE SPECIATI.

E' STANNO CAPURE
L'HO CHIUSA IERI SERA
MAH! SARA' STATO ALLEN
TOI CHE NOTATA HO
SOGNATO FINANCHE DI
SOGNARE! ALLORA LA
ZIA MI HA SVEGLIATO
DUE VOLTE IN... UNA VOL
TA SOLA! INECREDIBILE!

QUEST'OGGI NON USCIRAI DICA
SA' NON PER PUNIZIONE CARO MA
PERCHE' FUORI C'E' PERICOLO DI
CONO CHE CI SIA UN PAZZO PE
RICOLOSO IN GIRA... UN CRIMINALE

!?!

DICONO CHE STANG
TE HA ROVINATO
MEZZO PAESE. HA
NOTO UN SACCO DI
VOTRI E PARE CHE
ABBIA ACCOPATO
UN PAIO DI GUARDE
NOTTURNE. E NON E
TUTTO.

IL PAZZABELINQUENTE HA
SPARATO DA TUTTE LE PARTI
E HA DATO FUOCO A DIVERSI
NEGOZI. COSI' DICE L'AGENTE
SI DICE CHE GIU' L'ARCIPOLI
ZIOTO E' VENUTO DALLA CA
PITALE PER INDAGARE.

SPERIAMO CHE AC
CHIAPPINO PRESTO
QUEL CRIMINALE! IO
NON HO CORAGGIO DI
USCIRE PIU' DI CASA.

CO...COCO COSA HAI DETTO
ZIA? UN PAZZAZZO? UN CRM
STANATE? VETRI? GUARDIE
NEGOZ... OOOHHHH!

MAMAMMA MIA!
ALLORA NON HO
SOGNATO... OH! OH!
POVERO ME... CHE
PASTICCIO HO COME
BINATO. OH POVERO
ME... IO NON CAPIS
CO COME... OH PO
VERO ME. OH OH

MA CHE HAI PIRA
TI SENTI MALE?
OH POVERINO. PAR
LA TI E' ANDATO
QUALCHE BOCCHONE
DI TRAVERSO? DI

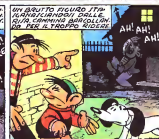
OH! POVERO ME...
NON MI RACCAPEZZO
PIU' NON ERA UN
SOLDO OH! MA AL
LORA SONO STATO
DANVERO SULLA LU
NA! OHHHH! E' INCE
DIBILE... IO NON
CAPISCO PIU'... NIE.



BUON GIORNO, SIGNORA,
E' IN CASA PIPPO?

SI MA E' A LETTO CON LA
FEBBRE DEVE AVER FATTO
UN BRUTO SOGNO...

FINE



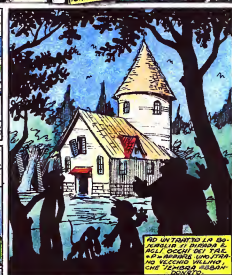
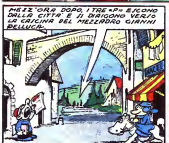
ECCOTI LA COLAZIONE, PIPPO. FRONTE CHE NON SEI ALTRO... FU E' ORA DI ALZARSI... E' TARDI!

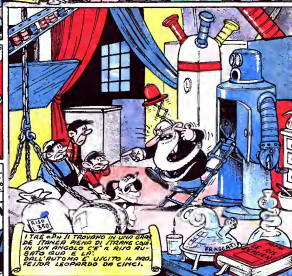
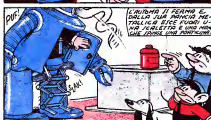
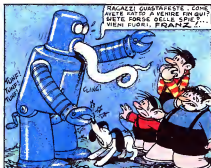
BUON GIORNO, ZETTA. UNH' COME HAI CO... SE NE VOSSA? E' RAR... SE, VENUTO L'ESATTORE DEL GAS?

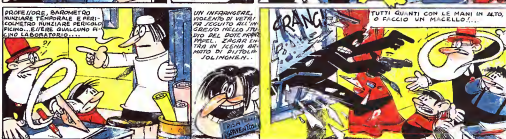
LA MATTINA DO... PO, PIPPO VIENE... VEGLIATO DA ZU... ROVA CHE TUTTA... BURBERRA, CI R... TA LA COLAZIONE... RISULTA TRE TIP... NE GUCCIO QUI... TO DI NON ASSIDETEMO... E QUESTO LORO... MANGIANDO...

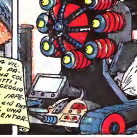
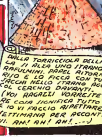
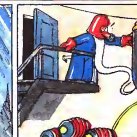
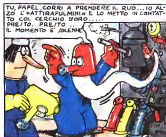
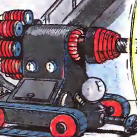
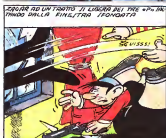
MA CHE ESATTORE I STAMATTINA C'ERA LA DISTRIBUZIONE DEL RISI. MA TUTTI I NESO... 2. DEL QUARTIERE SONO STATI SVALIGIATI... DURANTE LA NOTTE... HANNO RUBATO SOLO IL RISI. DICENDO GLI ESER... CENTI MA IO CI CREDO POCO... L'AVANNO NASCOSTO, POI... VEDENDO A ROSA NERA...

OGGI VOLEVO FARE IL RISI TO... ALLA MILANESE... SU SBRIGA... TI MA DAL CONTADINO FUORI... PORTA E FATTI DARE QUALCHE... ETTO DI RISI... E TORNA PIU'...

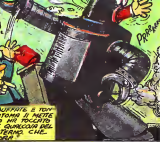
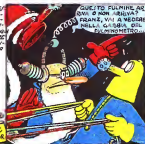
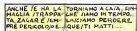


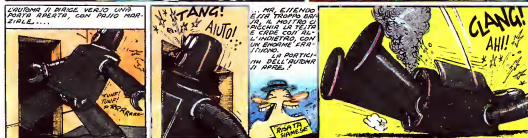
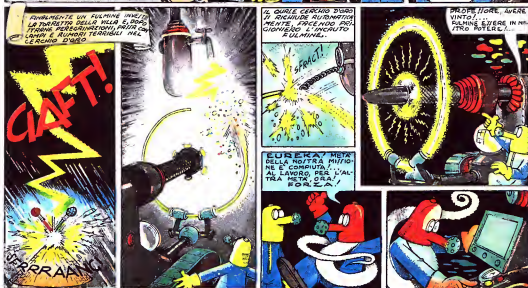
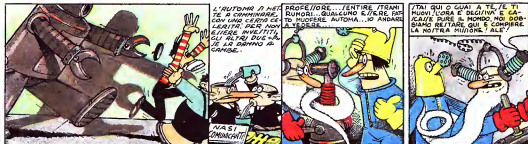






DAPPO E LA BOMBA COMIÒ







PARLA, MECCANO DELLA
MAGLIA? DOVE HAI HO
SCOSTO I PIANTI? COMTO
FINO A TUE E POI...



ZACAR STRINGE
LE MANE E DI PRONTO
UNA DELLE PUNTE
TERRORE DELLA
TOMBOLA. LO VITO DEL
PROF. LEOPARDO,
CHE ABITA E SI
DIMENTICA COME UN
GUEJO.



INDICE
NASALE



CON LA PIU' LATA
DOPO FAR MENTE...
E' BLINDATO...
DIAMOGGI ADOSSO
E FACCIANDO
CADERE!



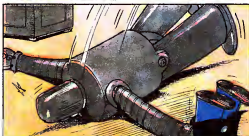
IL PROFESSORE, DAL CANO
VUOL TENTA DI SALVARSI, PRONTO
DO ENTRARE. LA TUA BARBA VUOL
NELLO SPAGLIO DELLA TUA
MAGLIA.



...E' INFERENDENDO ALLA
COLLA ZACAR.



CON UN NIPPO LOTTA SI RENDERE. FAN NIPPO FLE
TERA NELLA TUA MANI E LEOPARDO DO UNA PIU' E
E' AUTORE CON DENTRO ZACAR, DALL'ALTRA.



Dopo un tira e
molla non resti
di emozioni.
IL MOSTRO DIVENTA
CADE PER ANTE
MENTE A TENDRA,
BACCHI.

NELLA CROCE,
A PROFONDITA
VA A FINIRE. DI
DOLENZITO, DI
UNVOLTO ANTE.

RISA
RIVOLTA



GRAZIE. MI AVETE SAL-
VATO LA VITA. TANTO PER
RIVERE UCCISO DALLA MIO
KUMA CHE HO NO COMTO
PIU' E' DIESSA.



MA ORA, QUEL CRIMINALE ME LA
PAGHERA... LO TOLGO ECCAR
VIVO NELL'ALTRA PARECCHIO DIVIN-
TEGATORE.

IL CALMI, PROFESSORE!
IL PROGNOSTICO, LO CORRE
UNESIMO VIVO ALLA PIU'.



ANZI, NO... HO UN'IDEA.
LEI, PROFESSORE, VOLEVA FA
SE L'E' ESPERIMENTO DELLA
BOMBA COMICA IN TUE.
RAGAZZI ALLEGRI E INEN-
TERABILI. PENSARE NON METTE
NELLA CAMERA BLINDA-
SUE, AVICOLATE.



SE L'E' ESPERIMENTO RISUE,
IL PIU' GRANDE CRIMINALE.
UNA TERA POTRA' DIVIN-
RA UN ALLEGRO BUON-
TEMPONE E CA-
I LA PRIMA
BOMBA COMICA
AVRA' FATO UNA
BUONA AZIONE.

AAA



IL PROF. LEOPARDO E' EN-
TUSIASTICO
DELLA PRIMA
POLTA DI NIP-
PO E' TUTTO DA
CORRE DI ADDO-
RE LA PORTA
DELLA
CAMERA
BLINDATA.

RISA
COMICA



LEI, AMICO BELLO ED EN-
TRA TRUCCIANDO IN TERA
NELLA STANZA CHE HAI
D'AVANTI...



QUANDO UN PO
DI UN LATO L'UN-
TUMPO CADUTO, I
TRENNI CORNO
L'UNTO ZACAR
E LO COITRIN-
GONO. ANIMATO
MANO, NO EN-
TRARE NELLA
CAMERA D'ACQUA
DI CHE VIENE
TUTTO C'UNTO
EROMETRICAMEN-
TE INO.

RISA
TRUCCHIATA



AN'ANT'ANTRA POCO
UN CATTIVO SPARA DA
QUESTA TERESA E MACERA
UNA BOMBA CATTIVA.



FACCO IL CHIEDE PER
ALLEGGIA IL TUA DIA
QUESTA TERESA E MACERA
UNA BOMBA CATTIVA.



PI?!



ALLORA, SGOMMO INTE-
SE, GRATE PER IL PAE-
SE E CATTATE LE BOM-
BE NEI PUNTI STRATE-
GICI, E CERCATE DI
NON FARVI NOTARE...



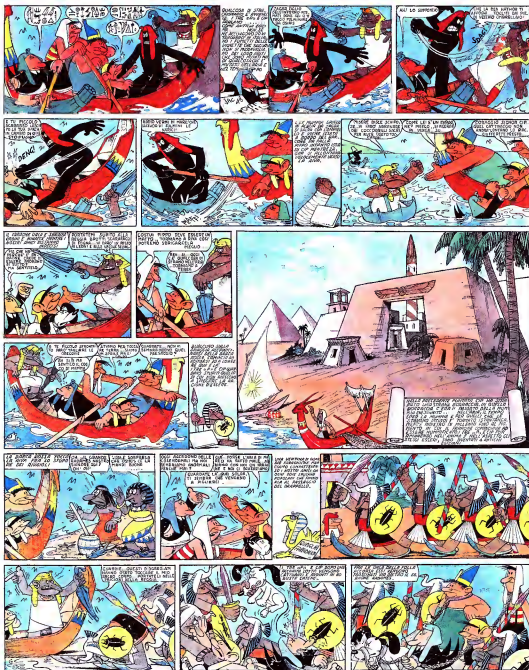
IO ANDRO IN CERCA DI CIP-
RA POCO, IO E LUI
BAREMO AMICONI...

IL POPE LEOPARDO
CONSEGNA IL TIRAG-
E A ZORRO CENTO
BOMBE, COME CHE
A TETTA (IN UN CASO
DI SOCCORRIMENTO)
LORO INDICAZIONI
PER IL LUI
TIRAG MIRA LANCIA
LA VILLO DIRIGENDO
IL ALLEGGERMENTE
VERSO IL PAESE.

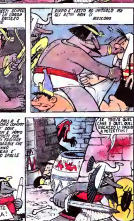
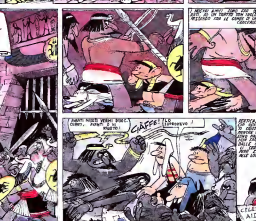
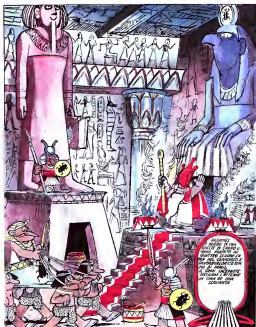


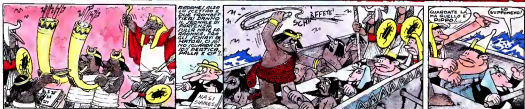
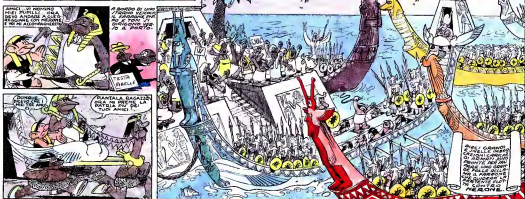
CHE BELLEZZA, RAGAZZI...
MENTRE NOI COSPARGEREMO A PANE
DI ALLEGRIA IL POPE-LEOPARDO PER
RINDICARE ALTRI BOMBE CHE SER-
VIRANNO A RENDE-
RE IL MONDO SAN-
TO E FELICE!

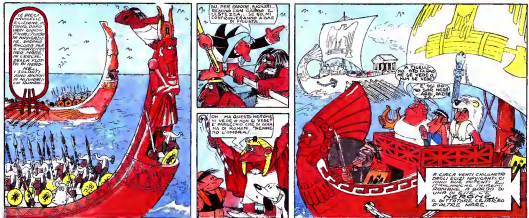




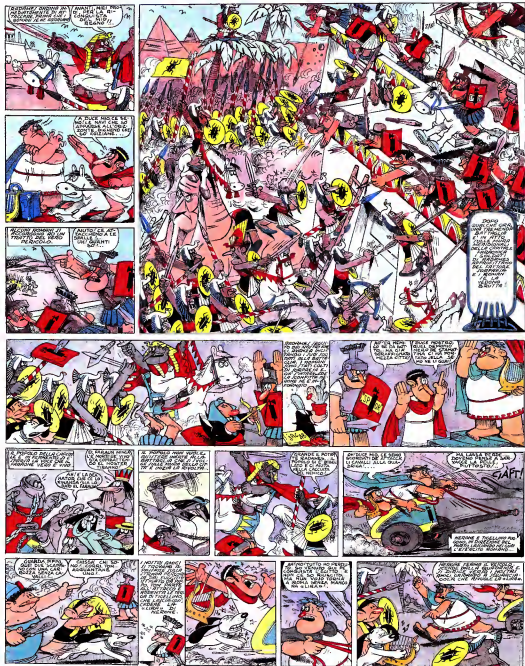


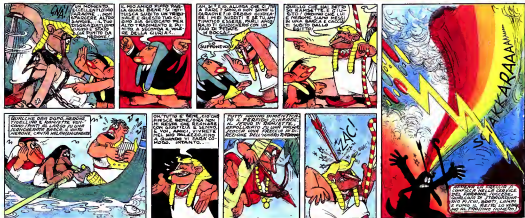
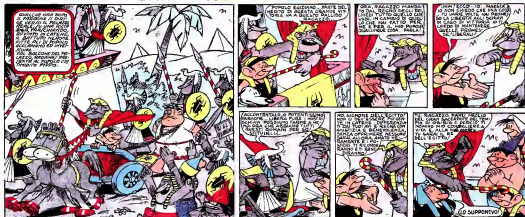




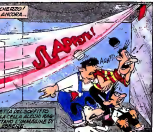
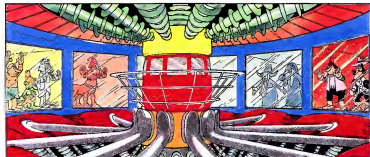


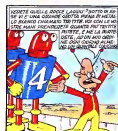
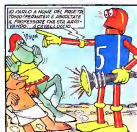
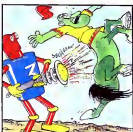
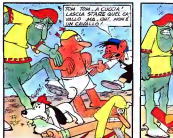




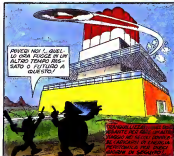
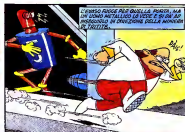
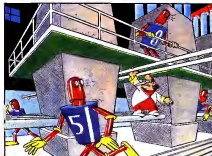


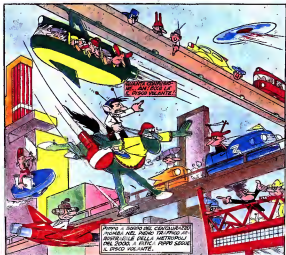
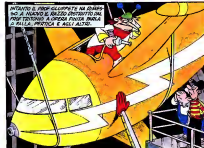


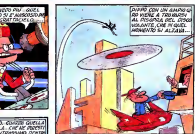
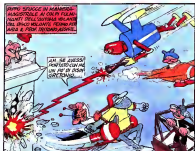


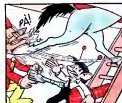


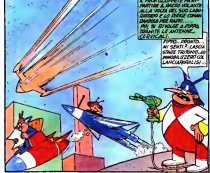


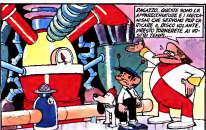
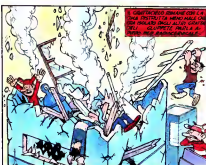




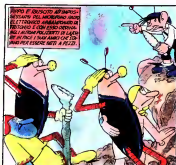














Fine

INDICE

005 **CHE NE DIRTESTE DI MANDARVI
ALL'ALTRO MONDO?** Gianni Brunoro

017 **GIONNI GALASSIA**

047 **MICROCICCIO SPACCAVENTO**

077 **BABY ROCKET**

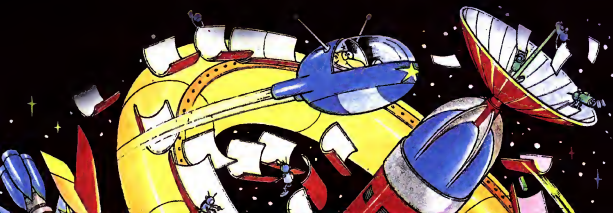
107 **CRAZYZAC**

113 **PIPPO NELLA LUNA**

125 **PIPPO E LA BOMBA COMICA**

140 **PIPPO E IL FARAONE**

157 **PIPPO NEL DUEMILA**





Nella sua attività di vulcanico creatore di storie appartenenti a tutti i "generi" narrativi, **Benito Jacovitti** ha dato vita anche a racconti ascrivibili in via diretta e indiretta alla fantascienza. La sua attenzione di umorista ha sempre tenuto d'occhio i **risvolti grotteschi** insiti nelle scoperte della scienza e nelle sue possibilità di affrontare il futuro, ricavandone trame **ricche di fantasia** ma non prive di irridenti critiche alla fiducia umana nella tecnologia. Questa antologia abbraccia **oltre un ventennio di racconti fantasy** di Jacovitti, creati soprattutto per i settimanali "Il Vittorioso" e "Il Giorno dei Ragazzi", le due testate alle quali egli collaborò più a lungo. E sono storie che spaziano da un **remoto passato** ("Pippo e il faraone") al **lontano futuro** ("Pippo nel Duemila", "Gionni Galassia") con un occhio beffardo, sempre **attento ai paradossi del presente.**



ISBN 88-7226-878-8



9 788872 268780